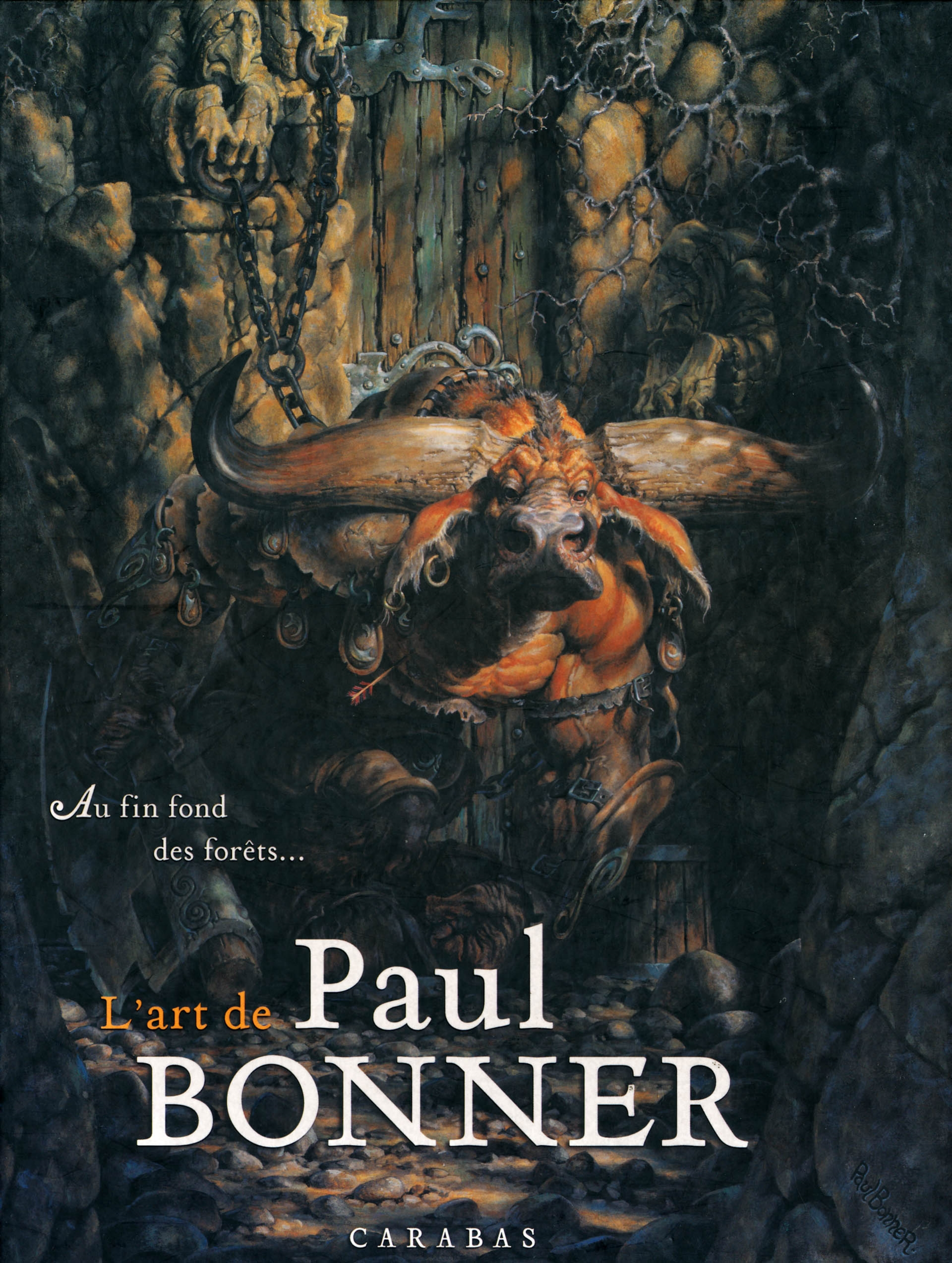

Au fin fond
des forêts...
L'art de Paul
BONNER
CARABAS
Paul Bonner





L'Art de Paul BONNER



Remerciements

À mes parents, Peter et Connie Bonner, pour leurs provisions infinies de pâte à modeler, de crayons, de peintures, de papier et de patience... qui m'ont permis d'étancher les torrents nourris par des années de livres merveilleux et de promenades dans les forêts du district Lake.

Charlotte et mon petit Arthur, tous deux de charmantes distractions et mon inspiration à continuer. Heureusement, je n'ai pas besoin de leur promettre des sandwiches ou des paysages pour qu'ils m'accompagnent dans mes pérégrinations.

Pour avoir rendu ce livre possible...

Nick Parry-Jones, de Legends, pour son intuition et pour avoir suggéré ce livre à la bonne personne, ainsi que pour sa dose de bonne humeur tout au long de cette... longue réalisation.

Jérôme Martineau, de Carabas, pour avoir cru à l'idée suggérée par Nick et pour avoir laissé libre cours à nos envies en faisant le moins d'histoires possibles, et ce même lorsqu'il a commencé à recevoir mes textes...

Franck Achard pour la conception graphique de ce livre qui a toujours dépassé mes attentes les plus folles. Mais surtout pour sa patience et pour avoir supporté de m'avoir sur le dos, moi et ma manie de toujours tout vouloir modifier : « Peut-être que ce petit croquis irait mieux là, ou plutôt, un peu par là... »

John Howe, pour la gentillesse de sa préface et sa sagacité pratique. Arnie Fenner, pour ses encouragements et ses conseils vivement appréciés. Sascha Mackic, pour ses très belles photos faites à la dernière minute. Théodore Bergquist, John Blanche, Nils Gullikson, Jim Nelson, Jean Bey pour leurs contributions. Matt Adelsberger et Sharon à WizKids. Jesper Esjing, pour son enthousiasme.

Mes comparses, Paul et Craig, pour toutes ces années de discussions et de critiques (souvent objectives) passées en leur compagnie, et pour ses soirées chaleureuses autour d'étranges breuvages, où nous disséquions, démantelions et, en une mémorable occasion, détruisions toutes nos inspirations.

De nombreuses pages de ce livre pourraient être remplies des noms des personnes, des lieux qui ont contribué à en faire une réalité. Depuis l'enfance, en passant par l'école d'Art et puis à travers le monde, ils sont nombreux à m'avoir encouragé, éduqué et inspiré, ou avoir juste manifesté un intérêt sincère envers ce que je faisais à ce moment-là. Certains m'ont fait découvrir d'incomparables joyaux, livres, films, musiques (J.L.L. pour avoir été très « live » au Star Club à Hamburg !), musées, lieux ou toute autre forme d'art. D'autres m'ont donné des éclats d'idées ou des flashes d'inspirations à travers des discussions agréables dans un cadre... agréable...

Sincères remerciements à tous ceux qui pensent devoir figurer dans cette liste.

Sincères excuses à ceux qui encore ont le sentiment d'être oublié.

Et pour finir, salutations à John, Peter J et Katherine ; Judith, Nicola, Robin et au reste du clan, Mathew, Melanie, Carala, Caroline, Harry et Flynn.

Paul Bonner

Préface

Paul Bonner est une énigme.
Ce qui suit est donc pure spéculation
et peut s'avérer totalement faux.
Comme je l'ai dit, cet homme est une énigme.

Je n'ai eu le plaisir de rencontrer Paul qu'une seule fois. Imaginez trois illustrateurs (Ciruelo Cabral était avec nous) assis à la terrasse d'un café sur une extraordinaire *piazza* construite à l'intérieur d'un colisée à Lucques en Italie et occupés à discuter des différents thèmes qu'ils avaient à illustrer, à distiller patiemment leurs expériences, leurs opinions et se raconter leurs luttes avec des éditeurs ou des éditeurs de jeux. C'était une rencontre rare, une conspiration conviviale, pleine de ces badinages enthousiastes qui arrivent lorsque le destin vous permet de recontrer les gens dont vous admirez le travail. En y repensant, quel meilleur endroit pour trois illustrateurs désœuvrés pour se rencontrer ? Un Argentin établi en Espagne, un Anglais du Danemark et un Canadien dont la maison est la Suisse. Trois expatriés qui, de toute façon, passent la plupart de leur temps ailleurs, à errer dans leurs mondes imaginaires.

Le travail de Paul est, bien sûr, merveilleux. C'est un curieux mélange de fantaisie et de mortellement sérieux. Sa maîtrise de l'espace est... parfaitement maîtrisée, à tous niveaux. Ses horizons se dissolvent en poudre bleue ou en crépuscule, ses ombres sont obscures et mystérieuses. Ses paysages rappellent un peu ceux qu'on admire en balade ou ceux qu'on contemple en train de siroter un thermos de thé, après un bon sandwich bien mérité. Néanmoins, les habitants de ses paysages sont de ceux que vous ne voudriez pas croiser sur un sentier étroit ou au fond des bois...

Ses compositions sont toujours parfaites et souvent sublimes, comme en témoigne *Eldsjal* avec cette véritable balafre graphique qu'est la chute d'eau (d'ailleurs impeccablement détaillée). Quand Paul exécute ses scènes nocturnes, la flamme de ses feux est si convaincante qu'on y chercherait presque les flammèches. Des peintures comme *Drakar och Demoner* ou *Eld och sot* sont des bulles narratives et picturales d'excellence.

Le travail de Paul m'évoque John Bauer, son amour et sa compréhension des obscurs murs nordiques faits de troncs verticaux et de cette lumière horizontale de novembre. Devant le travail de Paul, je pense à Richard Dadd, capable d'introduire un grand souci du détail sans perdre de vue l'image dans sa totalité. Il y a quelque chose de Brian Froud dans le profil de ses trolls, de la folie de Frazzetta dans cette façon de capturer l'instant d'un mouvement, un peu des stéroïdes de Simon Bisley dans les biceps de cet héroïque guerrier à la hache, un semblant d'Arthur Rackham dans les silhouettes qu'il peint et ses atmosphères sont dignes de celles de Gallen-Kallela ou de Vasnetzov. Mais supposer que le travail de Paul Bonner n'est que le patchwork conscient de ce que l'illustration du siècle précédent avait à offrir de mieux serait une erreur. Paul Bonner est lui-même, son univers est unique. Il est en parfait équilibre entre le détail et la liberté. Ses images racontent des histoires ; elles tiennent sur cet instant crucial du « que va-t-il se passer ? ». L'image, elle, est parfaitement cadrée ; Paul est funambule, il réussit l'alliance de la *pictura* et du *gnarus*.

Dans son travail, il n'y a pas de contradiction entre fantaisie et fonctionnalité. Ses costumes sont colorés, ses armes et ses armures sont pleines de panache et d'innovations, mais cela fonctionne ! Paul ne regarde pas simplement un paysage, il connaît aussi son histoire. Toutes ses peintures distillent brillamment l'anecdote et l'archétype.

Son talent d'observation a la précision d'un laser et conserve la précieuse distance de celui qui a connu l'exil volontaire. Chaque pierre, chaque arbre, chaque brin d'herbe est comme observé pour la première fois, rien n'est acquis.

Tout cela nous pousse à errer dans ces endroits méconnus : un paysage imaginaire, le monde d'un artiste reconnaissable au premier coup d'œil, vertigineux quand on tente de s'y plonger.

Mais, peut-on se demander, que réussit-il moins bien ? Sans doute les femelles bodybuildées en bikini cote-de-mailles sur fond de sauriens morts qui servent de posters ou de fonds d'écran... Paul préfère la substance à la surface, alors pardonnez-lui de ne pas s'attarder sur la mode, il est trop occupé à construire un monde.

De plus, il travaille à l'aquarelle (vous savez, ces pigments en tubes). Il utilise un pinceau (un petit bâton avec des poils au bout) et il travaille sur papier (oui, en toile ou en cellulose). Aucune société informatique ne les propose. On ne les met pas à jour, on n'a pas à en racheter une nouvelle version tous les six mois. C'est une véritable énigme, vous dis-je.

John Howe
Neuchâtel, 22 décembre, 2006



Avant-propos

Des après-midi noirs de pluie, le week-end, assis dans la cuisine à essayer de sculpter des dinosaures et des monstres dans des bouts de pâte à modeler couleur de boue ou à remplir des pages et des pages, au crayon ou au feutre, d'armées diverses engagées dans un combat à mort, de nuées de flèches obscurcissant le ciel et d'ombres rouges copieusement étalées. J'aimerais croire qu'un jour j'ai dessiné des sujets un peu plus sains, mais je ne crois pas, ma mémoire m'empêche de retourner visiter ces scènes primitives.

Le fait d'avoir des parents consciencieux m'aida à alimenter mon imaginaire : en plus de fournir de grandes quantités de pâtes à modeler (qui finissaient toujours couleur de boue), ma mère me rapportait aussi beaucoup de livres de la bibliothèque. Je me souviens de tous les recueils de contes et légendes de tous les pays. Certaines de leurs illustrations devinrent mes préférées. Je me souviens clairement d'un recueil de légendes suédoises illustrées par John Bauer. Je voulais entrer dans ses peintures, m'y promener. Ses pierres couvertes de mousse et ses sombres forêts profondes, habitées par des trolls timides, avaient frappé une corde qui résonne encore aujourd'hui.

Mon père était un ingénieur qualifié. Équations, angles et dessins techniques, un brin de mathématiques, sont les preuves d'un monde terrible qu'encore aujourd'hui je ne peux approcher sans palpitations. Il avait cependant un œil remarquable pour la forme et, pendant nos vacances familiales, il remplissait carnet après carnet de simples dessins de nous, de paysages et de leurs habitants. Chiens, vaches, chevaux, y apparaissaient comme par magie sur le blanc immaculé du papier. Ça me captivait de le voir créer quelque chose à partir de rien. C'est cela, la magie. Faire naître quelque chose sur la page vierge. Observer une autre manifestation de cet étrange acte de création m'aida à envisager un monde d'infinies possibilités, alors que certaines expériences imprimaient leur marque pour toujours dans ma conscience.

Comme beaucoup d'autres, je me souviens avoir été terrifié, je crois même en avoir pleuré, quand la reine de Blanche-Neige se transforma en sorcière meurtrière. Pareil avec le dragon de *La Belle au bois dormant*. Dans *Fantasia*, « La Nuit sur le mont Chauve » fut un puits d'inspiration : personne n'avait pensé à me dire que les montagnes pouvaient faire ça. L'adaptation par une télévision d'Europe de l'Est d'un conte appellé *The Singing Ringing Tree* me fit le même effet. J'ai toujours une pointe de dégoût et de peur quand je me souviens de la manière dont riait le nain maléfique, volant au-dessus de son propre anneau de feu, tout en se moquant de la princesse impuissante.



Le trio universel, Dracula, Frankenstein et le loup-garou ainsi que la créature du lagon noir, tous contribuèrent à mes nuits blanches. Et je me souviens avoir été tétanisé, à la limite de l'évanouissement, quand une foule de dinosaures et de gorilles cauchemardesques hurlaient à la poursuite de Raquel Welch dans *Un million d'années avant J.C.*. Des dinosaures ! Une histoire d'amour qui dure encore aujourd'hui, malgré mes infidélités avec des nains, des gobelins et des trolls. Je crois que c'est *Fantasia* qui les fit vivre pour moi la première fois, puis les incroyables monstres d'Harryhausen se frayèrent un chemin dans mes rêves en rugissant, accompagnés d'une galerie de cyclopes, de harpies, d'hydres et, bien sûr, de squelettes avec leurs épées.

Les fresques hollywoodiennes épiques comme *Les Vikings*, *Le Cid* et *Spartacus* m'ont inspiré des idées de carrière où j'aurais dû porter un casque à cornes, prendre la haute mer jusqu'aux rivages de palmiers, faire le siège de forteresses interdites et, sur ma route, j'aurais contribué à l'extinction des dinosaures.

Par manque de qualifications, j'ai dû abandonner cette idée et créer mes propres batailles avec des tas de chevaliers en plastique et surtout le précieux château fort que mon père m'avait fabriqué. Quel plaisir ce fut de faucher leurs rangs avec des boulets de pâte à modeler catapultés par mes trébuchets. Ces individus sur leurs murailles, assez stupides pour ne pas se mettre à couvert, le payèrent de leur vie, empalés sur des cure-dents tirés avec précision par mes balistes. Si j'avais un goût pour le carnage, je passais plus de temps la tête sur le tapis à chercher la meilleure position pour observer ces complexes tableaux douloureusement mis en scène. Essayer de créer une scène aussi dramatique que possible, la plus impressionnante visuellement, supplantait en général mon besoin de mort et de destruction. Avec mes yeux au niveau du sol, ces longues lignes de sabots et de lances baissées me paraissaient vraiment sublimes. Ce genre d'activités me fit mettre en scène des centaines de soldats napoléoniens sur une table décorée pour l'occasion. Je les mettais en position, ce qui permettait à mon œil acéré arpentant le périmètre de trouver le meilleur point de vue possible. Je n'ai jamais réellement adhéré à la mécanique du *wargame*. Le visuel a toujours été l'intérêt principal. Les jeunes que j'ai rencontrés qui jouaient chez Games Workshop, Mutant Chronicles ou chez Rackham ont toujours exprimé une sorte de désespoir à mon contact, voire un léger dégoût, et allaient vite trouver le réconfort auprès d'un artiste un peu plus conciliant.

Malgré le nombre de mes campagnes militaires, de mes missiles en pâte à modeler capables de détruire des civilisations et de précipiter les dinosaures dans l'oubli, j'ai toujours trouvé



le temps d'écrire. Vers 8 ou 9 ans, je trouvai un puissant catalyseur à mes gribouillis quand mon professeur, une certaine Miss Bateman, commença à nous lire *Bilbo le Hobbit,* le vendredi en fin d'après-midi. En plus de me ronger les sangs le week-end en me demandant ce qui se passerait après la conclusion de chaque chapitre, je trouvai enfin le contexte de mes intuitions hasardeuses et de mon inspiration. C'était un monde que je pouvais enfin peupler de tous ces êtres qui cherchaient de la place dans mon imagination déjà encombrée. En bon cadeau de Noël soigneusement choisi, je dévorais *Le Seigneur des anneaux* avec délice et émerveillement en quelques rapides sessions de nuit. Après quoi, je commençais immédiatement à créer des choses à partir de rien. Doté d'un instinct commercial très étrange, j'ai donné ou vendu (pour de l'argent quand on m'en offrait) toutes mes premières réalisations. Je n'y connaissais rien, je les faisais au feutre avec de la salive, peut-être un indice prématuré de ma préférence pour l'aquarelle. Ils n'étaient probablement pas aussi bons que ma mémoire veut me le faire croire, bien qu'un Smaug reste ancré dans mes souvenirs comme irradiant d'une chaleur accompagnant les choses qu'on a réussies sans le savoir. Je pense qu'en plus de Tolkien, j'ai une autre dette envers mes parents qui m'emmenaient souvent en vacances voir les forêts et les lacs du nord ouest de l'Angleterre. Dieu merci, ce qu'ils aimaient le plus c'était amadouer et traîner leurs enfants gémissant au sommet de montagnes diverses et variées, et ce par tous les temps possibles et imaginables. Ces expéditions se reflétaient dans les yeux de moutons incrédules, momentanément consternés par notre progression. La promesse de vues magnifiques, les sandwiches au jambon et les thermos de thé partagés ne permettaient pas toujours de faire taire nos dissensions, mais la vue, elle, y arrivait toujours. Ces espaces me donnèrent la parfaite toile de fond à mon imaginaire, qui peuplait en permanence les sommets balayés de vent et les vallées plongées dans le brouillard, de dragons, de géants et de nains, tandis que les sombres forêts de sapins partageaient leur silence étouffé avec des gobelins et des trolls. Avec toutes ces visions en liberté dans mon imagination, je me fermais sans doute quelque part la porte à de véritables métiers.



Avant d'aller à la fac, je découvris de nombreux artistes qui alimentèrent mon feu et qui me firent comprendre que je n'étais pas le seul à avoir cette passion et que, peut-être, il y avait une voie que je pouvais emprunter.
Il me semble que ces années étaient le paradis du choix, avec ces boutiques spécialisées aux étagères ployant sous les livres, les jeux, les comics et les cartes décrivant des choses fantastiques. Dans ma préhistoire, il me semble que je n'avais pas ce luxe. Une série de livres publiés par Pan revivifièrent ma connaissance d'Arthur Rackham et me présentèrent Kary Nielsen, Edmond Dulac, Brian Froud et Julius Detmold.
Comme mes contemporains découvrant les peintures de *Conan* par Frazetta en rougissant et, contenant difficilement mon exultation, je parcourais les étals des marchés voisins et les magasins d'occasion en découvrant de vieux livres aux obscures couvertures. Quand Ballantine sortit un recueil de l'œuvre de Tolkien avec les couvertures de Hilderbrandt, j'ai compris qu'il était possible de suivre sa passion et même de survivre. Avec le recul, c'était une conclusion extrêmement risquée, mais on ne remet pas en question la logique et la raison des choses qu'on aime. On les fait, point.
L'école d'Art mit un accent bienvenu sur la nécessité de voir le monde tel qu'il est, et d'apprendre à le restituer à travers un dessin académique. Nos enseignants étaient très bons dans leur domaine : il fut donc bien plus simple d'écouter leurs critiques, souvent brutales mais toujours constructives. Je pense que le fait d'être étudiants en Art nous rendait arrogants et méprisants, mais pour la première fois, quand nous étions assis en face d'un être humain nu et qu'on nous disait de nous lancer, nos impuissances devenaient très vite apparentes. Sans épaulettes à clous, ni casques à pointes ou fourrure d'animal pour offrir une modeste couverture, la figure de l'humain nu représentait une palette de problèmes intimidants. De pénibles exercices longs d'une semaine, aussi bien dans l'atmosphère un peu moisie de la maison de l'éléphant du zoo de Londres, que sous la queue d'un bombardier du Lancaster dans un musée de l'aviation ou dans silence poussiéreux du muséum d'histoire naturelle... Tout ceci me convainquit du besoin de décrire la réalité avant d'aller explorer celle plus personnelle que j'aurais choisie.
Bien sûr, essayer de surmonter ces moments infinis où l'on se trompe est un processus sans fin, avant que l'assiduité et l'observation nous autorisent quelques petits triomphes.
Se présentent alors des déviations vers de nouveaux problèmes, qui nous interpellent pour qu'on vienne s'en occuper.
Ce qui nous amène, précisément, à la tâche délicate d'essayer de dire quelque chose de profond et de sensé, au sujet d'un processus essentiellement intuitif...

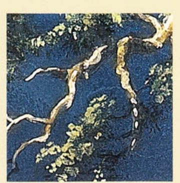
Paul Bonner

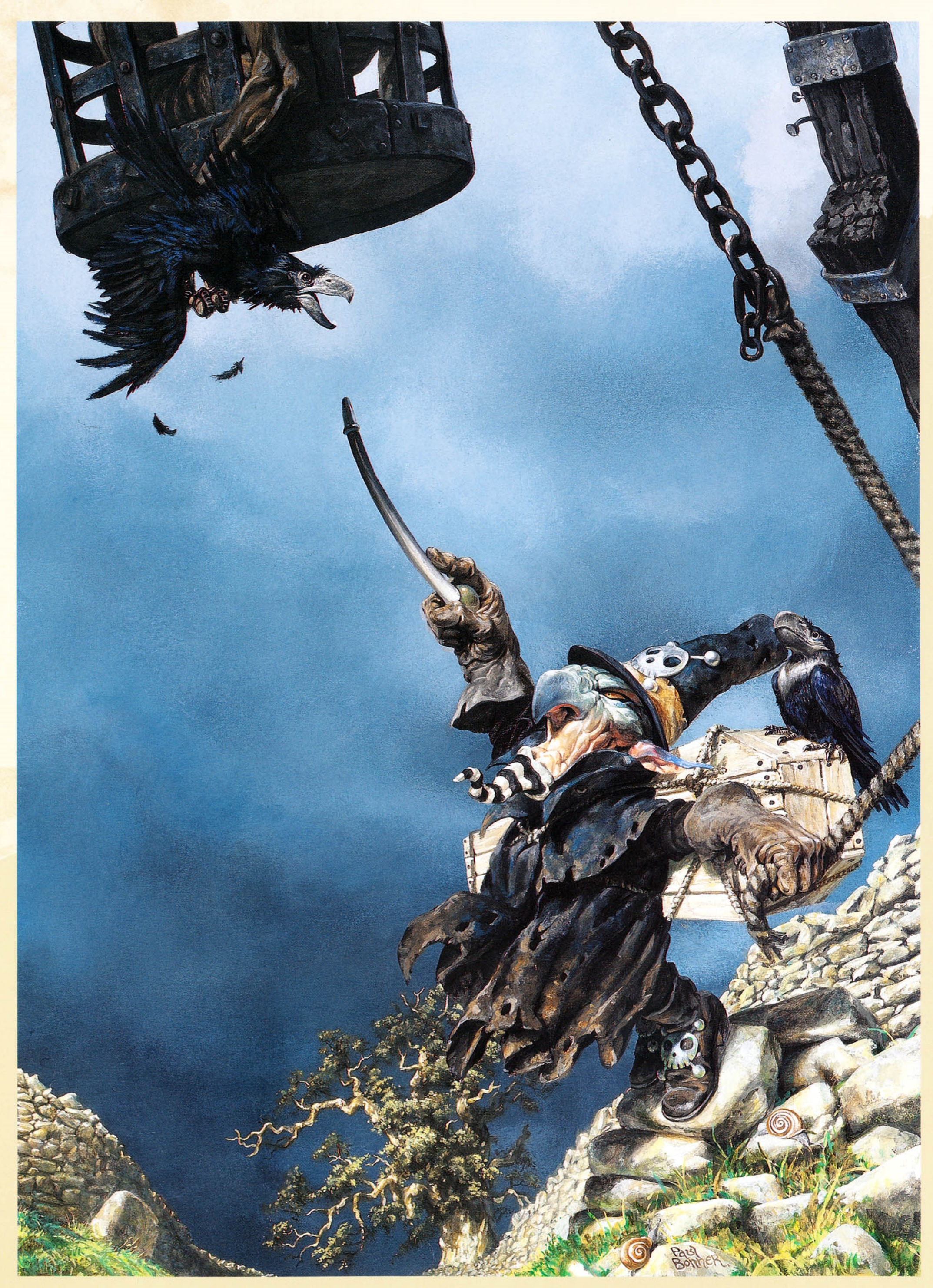
L'univers de RACKHAM

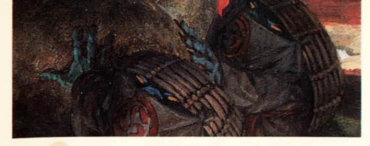
Ma rencontre avec Paul en 1999 marqua un tournant décisif dans la démarche artistique de Rackham. Pendant des années, en tant qu'amateur d'univers fantastiques, j'ai admiré son travail évocateur car il a su, par son talent, me faire rêver et je suis très heureux aujourd'hui de le compter parmi les artistes qui illustrent l'univers de Confrontation. En tant qu'éditeur de jeux, Rackham produit de nombreuses études de personnages pour servir de modèles à la sculpture des figurines nécessaires au jeu. Paul est un magicien voyageur, qui a su s'emparer de notre univers, de nos designs et de nos figurines pour leur donner vie dans le monde de Confrontation. Il a été le premier à réunir toutes les démarches créatives de Rackham : la figurine, le jeu et un univers original. Les dessins de Paul sont en effet bien plus qu'une illustration de nos idées, ce sont des visions puissantes et magiques, tout comme l'est Paul, ami, créateur unique et très grand artiste.

Jean Bey,
Fondateur de Rackham
Directeur artistique et éditorial de Confrontation






Paul Bonner








Paul Bonner


Paul Bonner



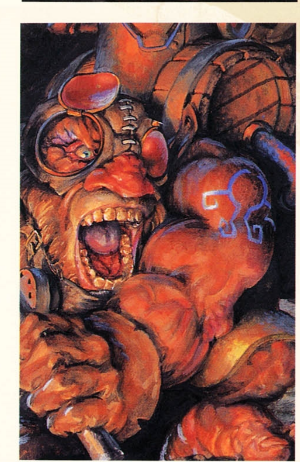


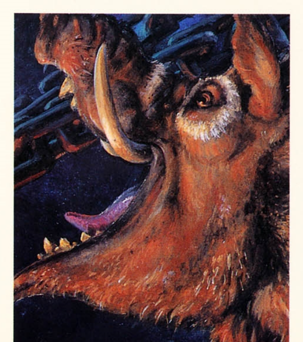

Paul Bonner


Paul Bonner


Paul Bonner








Paul Bonner





* Dans les égouts de Cadwall



RAG • NAROK







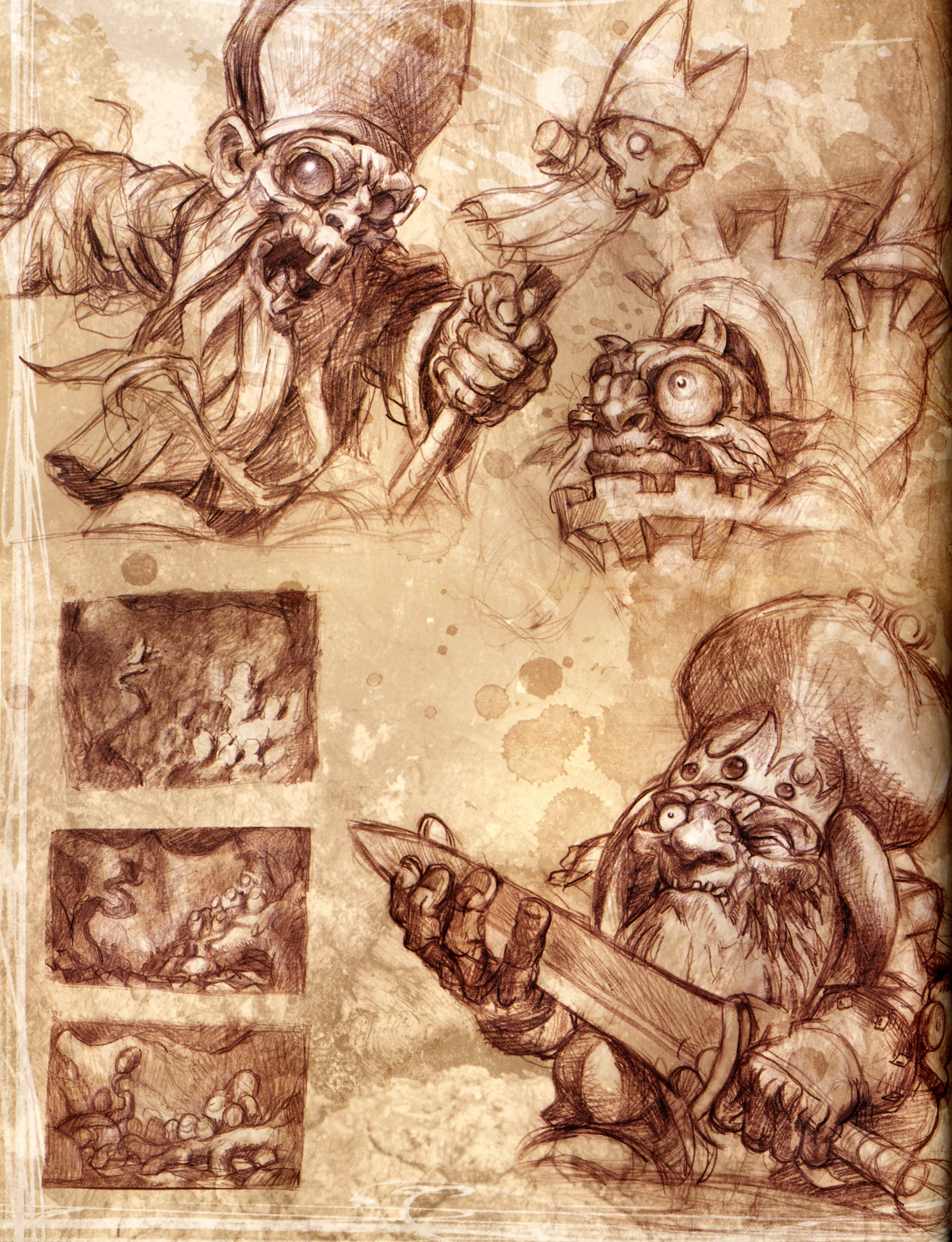

Paul Bonner


Paul Bonner.







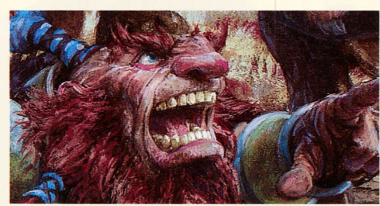
















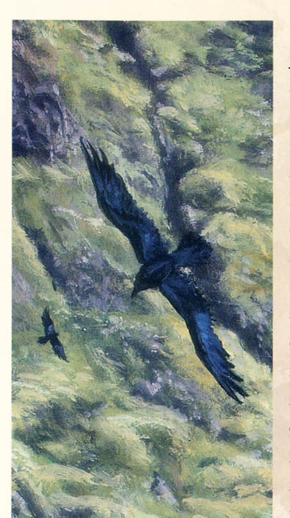


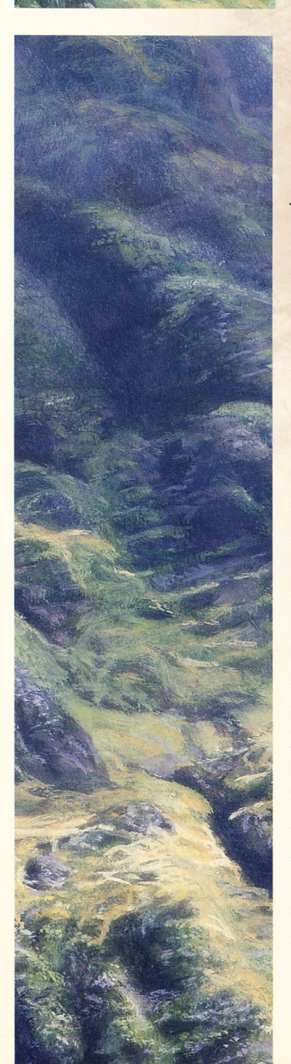














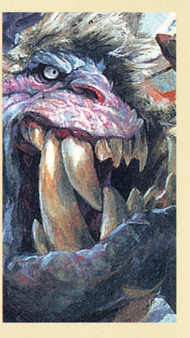
Grâce à Paolo Parente, on m'invita quelques jours à Paris pour visiter cette caverne d'Ali-Baba qu'est le studio Rackham. Un bâtiment discret, délabré, où derrière chaque coin, dans chaque escalier, je fus subjugué par l'activité créative qui y était pratiquée. En bon perfectionniste, Jean Bey, un des créateurs de la société, avait réuni autour de lui une équipe d'artistes, de sculpteurs et d'artisans d'exception. J'y suis retourné plusieurs fois depuis (c'est dur, d'avoir des clients à Paris), et chaque fois, ma réaction fut la même. J'étais muet, intérieurement très excité, de voir en d'autres artistes la même passion qui m'inspire et m'anime. Ils ne peuvent pas rester immobiles, ni se reposer après un travail bien fait. Ils repoussent toujours plus loin leur créativité, gardant sans cesse une véritable vision artistique et refusant de se limiter aux technologies disponibles, à ce qui a déjà été fait. Quand il ne m'invite pas à de somptueux dîner tardifs (du fait que nous travaillons), Jean est le directeur artistique par excellence... car il ne dirige rien. Avec une simple idée concernant les races impliquées, il me laisse explorer ma propre imagination. Il se fie à mon jugement, il sait que ce sera bon. Cette confiance ouverte accentue encore mon désir de donner le meilleur de moi-même. Il est pourtant difficile de tirer une seule image immobile de mon imagination sollicitée et je lui passe alors un coup de fil pour essayer de lui faire cracher un ou deux détails. Et c'est toujours la même réponse : “Du drame, de l'atmosphère, quelque chose d'excitant.” Voilà pour les détails. Quelques-uns diraient qu'il ne s'agit pas d'une supervision artistique, mais après la panique initiale de ne pas trop savoir quoi faire, s'installe le plaisir de savoir que je suis autorisé à faire à ce que je veux, sans restrictions. Jean a toujours voulu que les peintures représentent plus qu'une collection d'informations chargées d'illustrer des aspects saillants de l'arrière-plan. Ce qu'il veut, et c'est heureux, c'est une histoire, une narration. Quelque chose qui entraîne le lecteur. Comme moi, il est dans la peinture « témoin d'un événement ». Planqué derrière un arbre ou à l'abri derrière un rocher providentiel, il veut être au premier rang. Il ne m'a jamais demandé une esquisse, jamais. Un autre plus, qui est un sacré coup de pouce, est de pouvoir enflammer les zones délicates de mon imagination en regardant les dessins préparatoires d'Edouard Guiton. Pendant que je me torture pour savoir si je dois faire un nez rond ou crochu, il pond des pages et des pages de recherches. Des êtres aux visages réminescents de Walt Disney et de Peter Bruegel, affublés d'accoutrements et d'équipements qui rappellent les galions gothiques toutes voiles dehors, ou des piles de casseroles et de pots jetés par la fenêtre. Un arsenal d'armes esthétiques, quoique meurtrières, qui suggère une gamme infinie d'adversaires. Un véritable coffre à idées, qu'on m'invite à piller. Une fabrique du merveilleux, le port d'attache idéal pour servir de départ à toutes mes quêtes. C'est donc, au final, une équipe talentueuse, dédiée, accueillante, dont l'attitude et l'énergie font de notre collaboration un vrai bonheur.

Paul Bonner
















des orcs, des orcs, des orcs ......
toujours le pied à dessiner.
S'amuser avec les décalages
qui proviennent des plus
petites modifications, l'angle
et la taille des nez,
des pommettes
et bien sûr ..... des dents













Mutant

C'est mon collègue Bob Watts qui le premier m'a parlé de Paul et de son travail. Bob avait déjà travaillé chez Games Workshop et un jour, il s'est mis à parler avec beaucoup d'enthousiasme de cet artiste Paul Bonner, qui avait lui aussi bossé là-bas. On me parlait de ce gars qui était un génie mais qui n'avait fait que du noir et blanc (et qui avait déménagé à Copenhague en raison de son amour pour John Bauer et la Scandinavie). J'ai regardé quelques dessins qu'il avait faits et Bob a ajouté qu'il avait également fait de la couleur pendant son temps libre. Quelques-unes de ses peintures avaient fini en quatrième de couverture du magazine *White Dwarf*. Il y avait aussi la couverture du livre *Freebooters*, une œuvre forte, avec des « space orks » bien cool, laissant une large part d'humour et de personnalité qui rendaient les personnages attachants.

À cette époque, au début des années 90, la boîte pour laquelle je bossais, Target Games, développait un univers SF baptisé Mutant Chronicles. On cherchait des nouveaux talents capables de transformer nos textes et nos idées en un style visuel simple et direct. Était-ce le destin ? Nous cherchions un artiste bien particulier, Paul cherchait des couvertures à peindre et nous étions tous les deux en Scandinavie. La machine s'est mise en marche toute seule et le premier contact fut pris.

La première chose faite ensemble n'a été utilisée qu'en Suède : l'embryon de ce qu'allait devenir Mutant Chronicles. Le concept de l'univers agrégeait des choses dans l'air du temps : une S-F militaire mélangée au design rétro d'un environnement à la *Batman*, des ennemis démoniaques à la Clive Barker. Certains d'entre nous savaient que la vision serait efficace si on pouvait l'unifier, alors j'ai envoyé un énorme paquet avec tous mes dessins et mes esquisses, un travail brut sans style qui, au mieux, montrait une direction.

Quand la première peinture arriva, c'était presque Noël, je me souviens avoir été un peu sceptique quand j'ai vu la taille du paquet, à peine plus grand qu'un A4 (gardez à l'esprit que c'était une époque où le scan et les images digitales n'étaient accessibles qu'à un nombre très limité de gens dans le monde). Cette première image fut aussi la seule qu'on ait eu à retravailler : on y voit deux héros debout sur un tas de zombies mutants en train de tout canarder sur fond de ciel rouge, et dans les nuages apparaissait le visage d'un commandant démon, le mal en personne. Après un seul round de retouches, le résultat était parfait ! La commande suivante a dû être une véritable punition pour Paul. Il s'agissait d'une série de personnages en pied tirés de l'univers, des héros, des soldats et quelques méchants en couleur sur un simple fond blanc, pas le genre de couverture ultra détaillée avec des dinosaures que Paul aurait préféré faire.

D'un point de vue de la création d'univers, le travail sur les personnages était le plus important car il donnait à Paul le temps d'entrer dans le monde et de se l'approprier. Tous ces gars prenaient vie, et bien que Paul fut très respecteux des concepts originaux, il ajouta quelques détails, modifia la gamme de couleurs en une complexe tapisserie de motifs, et parfois, il ne comprenait pas les détails des uniformes ou des gadgets, ce qui entraînait un résultat unique et incroyable.

Quand Paul nous fit sa première grosse peinture pour le jeu de rôle, je devins fou et envieux. J'avais imaginé une couverture double à la manière d'une affiche de film des années 80, qui devait présenter tous les éléments de l'univers. Nous lui avions passé un croquis préparatoire bourré de références et où figuraient des villes gothiques, des businessmen louches, des démons, des chevaliers techno et mille autres choses. Paul s'y plongea tout entier, là où d'autres auraient préféré pinailler ou chercher un compromis, pour rendre l'image visuellement plus percutante, ou même simplement plus évidente. Le résultat final représenta un tournant pour moi, car je me rendais compte que Paul pouvait tout faire, qu'il ajouterait des choses à lui dans le décor, dans les expressions des personnages et dans l'atmosphère en général, qui dépassaient toutes nos espérances. Les illustrations que Paul fit pour nous étaient, d'une certaine façon, bien plus importantes que nos textes. Ils inspiraient les auteurs, elles donnaient des idées de spin-off, elles créaient des personnages attachants qui nous fascinaient.

Finalement, le travail de Paul Bonner s'amplifia et devint le répresentant de l'esprit de Mutant Chronicles. Plusieurs fois, quand nous présentions l'univers, il était surtout admiré pour ses illustrations. J'ai eu le privilège de travailler avec Paul pendant plusieurs années, la plupart du temps pour illustrer Mutant Chronicles. Mais, une fois, je lui ai demandé de nous faire la couverture d'un jeu fondé sur l'histoire suédoise, un travail très détaillé, avec des bateaux, des chevaux et des références historiques et des personnages précis. Encore une fois, le résultat dépassa mes rêves les plus fous, et tous ceux qui croyaient alors que Paul Bonner excellait seulement comme artiste de genre se trompaient totalement. Paul Bonner est un des artistes les plus talentueux de notre époque.

Je suis très fier d'avoir pu collaborer avec Paul sur Mutant Chronicles et le fait qu'il soit une des personnes les plus attachantes et gentilles de ce monde en fait plus qu'un bon souvenir.

Nils Gulliksson

Creative Director 1985 – 1999 Target Games AB

Chronicles






Paul Bonner


Paul Bonner

58










Paul Bonner




Paul Bonner


Paul Bonner


Paul Bonner



◂ Mitch Hunter avec un ami

✵ Mitch Hunter avec un ennemi (et un ami)






Paul Bonner



* Warzone


Paul Bonner



CLAVDIVS
Fireball
the Fireball

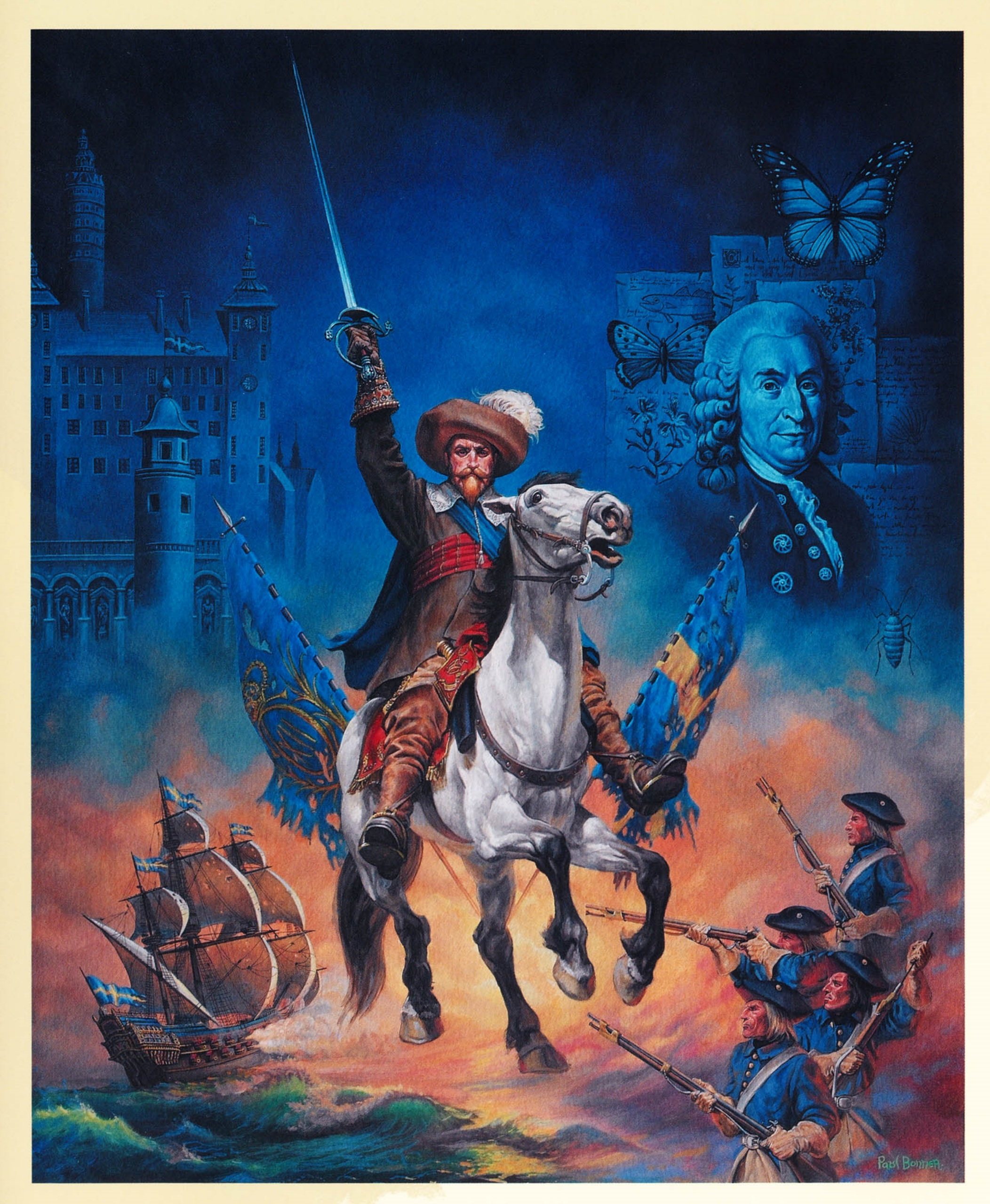


* Proposition de couverture pour un jeu vidéo.

* Quelques travaux pour Wizards of the coast.



✱ Svea Rike II



* Svea Rike. Peinture de couverture de jeu vidéo. Jeu basé sur sur l'histoire de la Suède.



la *Finlande*

Pendant mes années d'études à l'école d'Art, il me sembla très important d'aller passer un été en Europe. Puisque j'avais une petite amie finlandaise, je suis allé en Suède, en Finlande et de là, jusqu'au cercle arctique, en Laponie.
Des kilomètres et des kilomètres de forêt silencieuse, toute la palette des teintes de verts, rompues par les agrégats de boulots et des lacs comme des joyaux. Le dernier désert d'Europe. Il était très facile pour moi d'évoluer dans un tel endroit immobile, primitif. Il y avait des villages, bien sûr, mais les arbres formaient toujours une ligne de ténèbres à l'horizon. Une fois parmi eux, la civilisation était oubliée. C'était fascinant de voir le soleil passer la nuit toute entière à effleurer les arbres, comme une boule de feu qui s'admirait dans le reflet du petit lac où je dormais. C'est là-bas que je découvris, puis recherchai, les peintures d'Akashi Gallen-Kallela. Ses toiles épiques illustrent le *Kalevala* (la grande fresque finlandaise, une collection de poèmes teintés de prose publiés pour la première fois en 1835).

...


Paul Bonner 82



Elles me stupéfièrent quand je les vis pour la première fois. Un amalgame maîtrisé de techniques, de couleurs, d'émotions et de puissance narrative, le tout peint avec une conviction rarement vue. Cerné par la nature qui l'avait inspiré, j'emmagasinais un maximum d'images mentales, d'esquisses, de photos ; tout était rangé dans ma tête pour un emploi futur. Ce fut un choc culturel, que de revenir à la frénésie, à la routine londonienne, mais je crevais d'envie de condenser les visions que j'avais accumulées en formes concrètes, en une image unique qui pourrait restituer tout ce que j'avais vu. Sans personne pour regarder par-dessus mon épaule, ces images vinrent facilement, sans y avoir réfléchi et sans dessins préparatoires. Chaque image en engendrait d'autres, qui s'imposaient d'elles-mêmes. Certaines ne furent jamais terminées, une meilleure idée chassant l'autre ou interrompues par un travail alimentaire que ma condition financière ne pouvait pas me permettre de refuser.
L'idée de départ, c'était d'invoquer des images susceptibles de capturer l'essence de mes voyages et d'essayer de les lier les unes aux autres, en créant ma propre petite fresque mythologique. J'ai toujours trouvé facile et nécessaire de tisser des histoires autour de mes peintures, décor pour mes personnages et leur environnement. Elles induisent un cadre et un besoin visuel de langage corporel et d'expressions faciales qui créent, à leur tour, une réalité que j'espère pouvoir faire émerger de l'image. Quelque chose doit se passer, avoir des armures luxuriantes, des haches de la taille d'un bulldozer ou une dernière démonstration de biceps ne valent rien dans mon univers. Il est plus interessant d'avoir des personnages avec un vécu, qui semblent ne pas avoir peur de se retrousser les manches pour partir à l'aventure. Ce dont j'ai besoin, c'est de quelqu'un qui a quelque chose à conter. Raconter ma propre histoire, c'était autre chose. Chaque peinture bénéficiait d'une petite narration, mais je n'ai jamais pu trouver comment toutes les unir, pour créer cette fresque épique que j'envisageais. En fait, le fait que chacune ait eu sa propre petite histoire, existant indépendamment des autres, me laissa le sentiment rassurant que, quelque part, certaines portes sont ouvertes et que tout le monde ou toute chose est libre d'entrer et de sortir. Encore une fois, il s'agit de saisir un instant et, en même temps, d'évoquer subtilement le passé, pour envisager un futur possible. Ayant trouvé une échappatoire à mon énergie créative, j'étais de plus en plus frustré par les travaux commerciaux que mon pauvre agent me débusquait. Il essayait, mais jamais il n'arrivait à me tirer de mon monde intérieur. Prisonnier, je n'effectuais mes travaux qu'à la dernière minute et j'avais de plus en plus de mal à trouver un intérêt aux gentils petits livres pour enfants vers lesquels on me poussait. À travailler sur mes propres peintures je fus plusieurs fois en retard sur mes commandes et je me rendis compte que grandissait la conviction que j'allais devoir creuser mon propre sillon.

C'est ainsi que je devins jardinier à mi-temps. Ça payait les factures et m'évitait de culpabiliser sur les boulots que je refusais. J'y gagnai la liberté de travailler à mon œuvre… et un bon bol d'air.

Paul Bonner










Paul Bonner






Paul Bonner.




Paul Bonner.





« Dans la forêt, jadis, vivait un troll. »

RiotMinds

Inspiré par la mythologie nordique et les contes scandinaves, le monde médiéval fantastique de Trudvang est unique par bien des côtés. Un paysage de cascades mystiques et de pierres couvertes de mousse qui joue un rôle aussi important que les trolls et les nombreuses bêtes qui y vivent.

Au début, je ne savais pas que Paul était intrigué et inspiré par les légendes et les sagas de la mythologie nordique. Bien sûr, j'avais vu ses peintures pour Mutant Chronicles et quelques-unes de ses premières illustrations en noir et blanc pour Games Workshop, mais quand je vis son travail inédit fondé sur les thèmes scandinaves, je sus qu'il serait le meilleur choix pour nos couvertures. Sa façon de faire les trolls, les vastes forêts, son âme mythique, c'était tout ce que nous recherchions. Avec les années, Paul est devenu bien plus qu'un simple illustrateur. Ses designs et ses idées nous ont inspirés, nous ont aidés à sculpter les différents lieux de notre monde et ses peintures l'ont amené à la vie en lui donnant une véritable consistance. Personne n'égale Paul quand on en arrive au détail et au design. Dans ses peintures, on trouve tant de beaux enlacements, et pas seulement en termes d'accoutrements, d'anatomie ou d'expressions, mais aussi dans la manière dont la lumière joue avec l'environnement, comment les ombres enveloppent la forêt, comment le tout se reflète dans un lac noir ; ce souci du détail joue un rôle important. J'adore comment Paul rend ses peintures intéressantes et crédibles, en évitant les chausses trappes de la fantasy. Trudvang n'est pas une affaire de boules de feu, de chevaliers en armures étincelantes, d'épées de flammes. Non, c'est l'affaire de héros terre à terre combattant la nature autant que les trolls ou d'autres bêtes sorties des mythes norvégiens. Peu d'artistes que j'ai rencontrés ont compris cela. Paul sait créer un équilibre parfait entre l'héroïque et l'ordinaire. Toutes les peintures que Paul a faites pour nous sont différentes. Il est impossible de les comparer, de dire laquelle est la meilleure. Ma préférée, cela dit, qui résume tout ce que nous attendons de Trudvang, c'est cette image de deux héros dans un bateau, qui contemplent deux trolls. Regardez-la bien : vous verrez tant de détails dans l'eau, le moment est si bien saisi, que vous avez l'impression d'y être. Regardez la rune-dragon sur le mur de pierre, on la dirait ancienne. Qui l'a gravée, quand, pourquoi ? Cette peinture comporte si peu d'éléments traditionnels de la fantasy moderne et tant de vieux aspects de la peinture mythologique scandinave, tels Arthur Rackham, Akseli Gallen-Kallela et John Bauer, qui excellaient tous trois dans l'art de faire vivre les légendes scandinaves. À travers ses extraordinaires peintures, Paul Bonner nous restitue cette tradition.

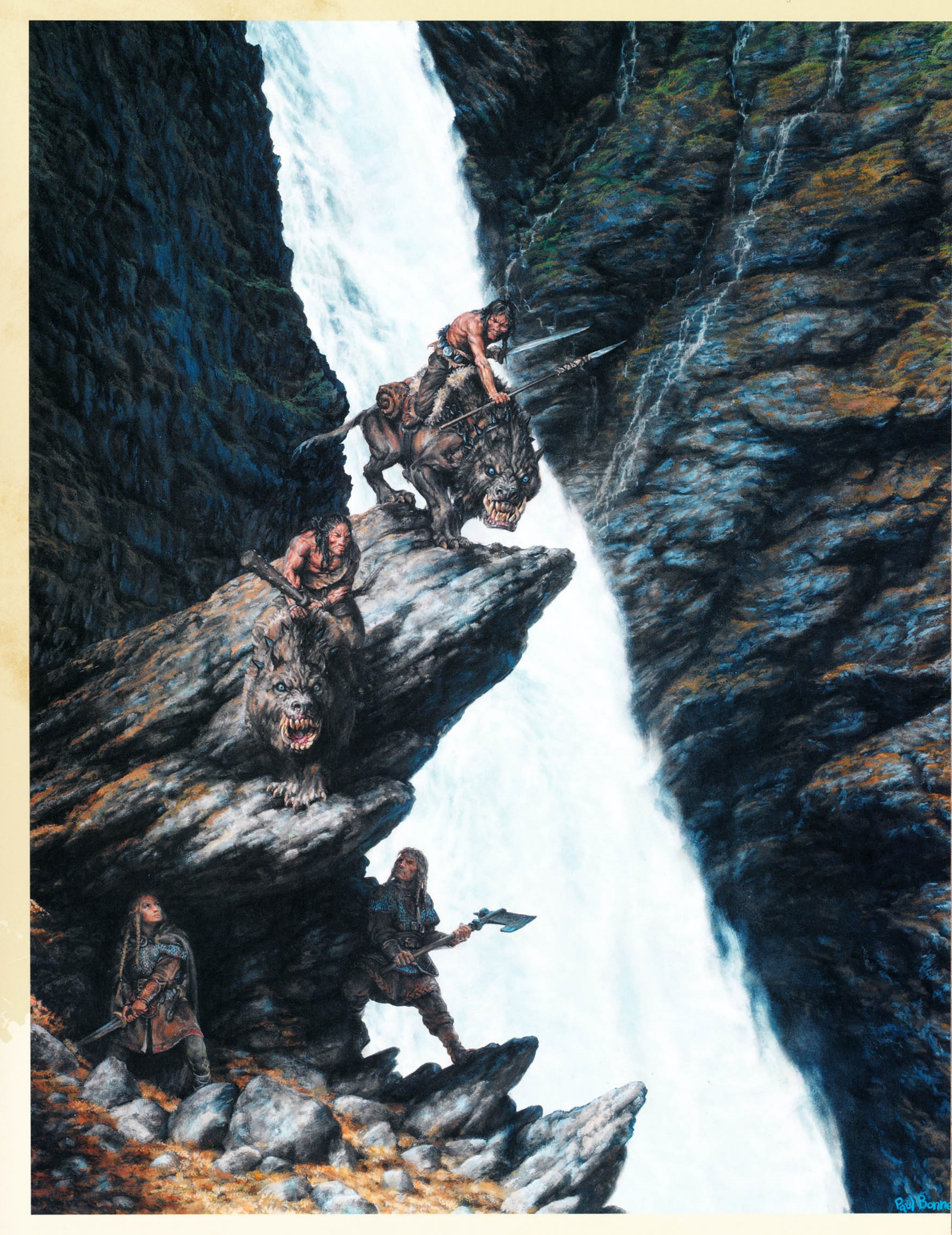
Théodore Bergquist - RiotMinds




Paul Bonner




Paul Bonner


Paul Bonner



✱ LIKSTORM – 2007






Paul Bonner







Un autre appel, une nouvelle chance de parcourir d'étranges contrées et de se mêler à ses habitants. Plus familiers cette fois. Un paquet de nains, un tas de gobelins ; une grosse bataille au cœur de la forêt. Si ça m'intéresse ? Je vais voir ce que je peux faire.

C'était le premier appel et il y en eut d'autres. Des paysages emblématiques, mythologiques, des personnages qui vont avec et même un ou deux dragons ! En prise directe avec cette première lecture de *Bilbo le Hobbit,* quand, à 8 ou 9 ans, une machinerie interne s'est mise en branle, un changement de vitesse qui m'a propulsé sur ce chemin que je foule encore aujourd'hui. C'est sur cette route que j'ai rencontré Drakar & Demoner. Un monde qui avait éclos, après y avoir macéré, des récits collectifs et primordiaux de la mémoire scandinave. Heureusement pour moi, Théo, comme Jean Bey chez Rackham, est l'exemple parfait de ce que doit être un directeur artistique. « Donne-moi quelques idées et fous-moi la paix ! ». Je lui fais un gribouillis (le mot croquis serait sans doute trop élaboré), un seul suffit. Avec le temps, il a développé la faculté de percevoir ce qui se dissimule sous mon barbouillage. Une fois entrevu, il me laisse le continuer, me faisant confiance pour en extraire la peinture qui s'y cache. Cela me donne la liberté de me balader à travers les paysages que j'ai traversés et ceux qui affleurent mon imagination, jusqu'à ce que je m'y arrête pour admirer la vue. Le point de départ est souvent proche de la réalité, sort de mes errances en Scandinavie, la région des lacs où je suis né. Le but est alors de créer à partir de plusieurs plans visuels une image qui suggère un endroit isolé, à la limite du brouillard, où prennent naissance toutes les racines primitives des origines. Après tout, ce sont ces paysages qui ont nourri des siècles de sagas nordiques, de mythes populaires et de légendes d'Europe du Nord. Au fond de ces profondes et silencieuses forêts de sapins, en haut de ces montagnes et de ces landes balayées par le vent se trouve le refuge des dieux, des esprits, des héros que nos ancêtres ont accepté comme faisant véritablement partie de leur existence quotidienne. Ces paysages emblématiques ont été le théâtre des plus belles littératures nord européennes, de *Beowulf* au *Kalevala*, en passant par *Les Terres du Milieu.* Ayant été fortement influencé par ces livres et bien d'autres, j'ai conscience d'être lié à ce précieux gisement que j'exploite constamment, fut-ce de façon élusive.

Dans cette tâche, je suis grandement aidé par les dessins d'Alvaro Tapia, un free-lance discret capable de conjurer sans effort l'essence de ces fables et de ces sagas. Regorgeant d'un luxe de détails et de personnages hauts en couleur, ses dessins m'ont souvent donné le coup de pouce nécessaire lorsque mes muses m'avaient déserté. À la fin de chaque peinture, j'ai toujours ce sentiment d'attente quand je range mes pinceaux et retourne au terminal, où j'enregistre les informations pour mon prochain voyage. Souvent, j'ai demandé à Théo de me donner quelques indices quant au sujet de ma prochaine peinture. Bien que j'aime alterner, il est rassurant de savoir, en commençant un travail pour Rackham, que, quelque part dans la forêt, un petit bout de moi a planté sa tente et se promène gaiement en attendant de tomber sur la prochaine histoire.

Paul Bonner




Paul Bonner









⁕ Lindörm – 2004






Paul Bonner

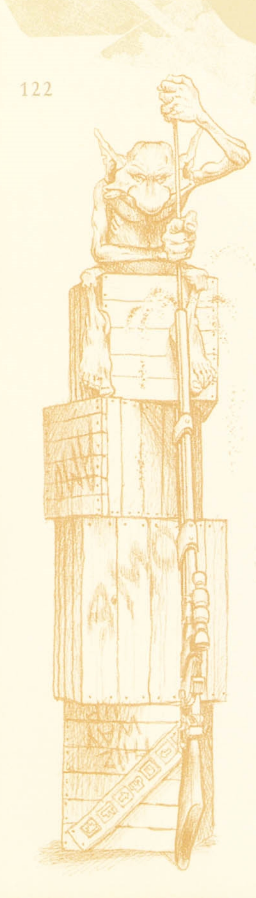






vivaient dans un monde presque tangible, et je suis sûr que pour de nombreux joueurs, ces créatures et leurs territoires étaient aussi réels qu'ils l'étaient pour moi. Ce fut l'âge des grandes illustrations et Paul s'imposa facilement comme un artiste capable d'ouvrir des fenêtres colorées et cohérentes vers ces nouveaux mondes. On y trouve des échos de grands illustrateurs de notre ère, Bilibin, Neilson, DuLac et, bien sûr, Arthur Rackham. L'ombre de maîtres comme Surikov et Shishkin hante ses peintures. Paul fait vivre ces influences avec un talent accompli, et pas seulement dans la dynamique ni dans la forme mais aussi avec un véritable sens de la couleur et de l'équilibre longuement mûri avec le temps.

Games Workshop



Quelque part, tout au fond de nous se trouve un puits d'émotions qui remonte à nos racines ancestrales, à nos origines primitives. De vastes montagnes boisées, des sources bouillonnantes zébrées de brouillards tourbillonnants, troués d'une pluie battante. Ces éléments suscitent en chacun de nous une réponse émotionnelle immédiate. Et le travail de Paul me fait cet effet là. Pourtant, son art va beaucoup plus loin que le simple goût pour cette imagerie. Il est un lien direct avec un héritage commun, celui d'une culture traversée par les fulgurances du folklore nord européen. Son travail suinte l'ogre, le troll, les orcs et les sorciers qui résidaient dans la forêt originelle du Nord.

La rapide extension de Games Workshop dans les années 80 a mené le petit Design Studio à étendre l'imagerie du jeu Warhammer et de son frangin ténébreux Warhammer 40 000. Les peintres et les illustrateurs ont commencé un travail qui transcenda la simple représentation des figurines qu'elles devaient mettre en valeur. Pendant cette période, Games Workshop mit sur pied une vision terrible de mondes médiévaux et apocalyptiques, souvent imitée. Ces évocations allaient beaucoup plus loin que l'illustration d'un guerrier ou d'une bataille, elles puisaient leur inspiration dans un monde riche qui donnait aux jeux une résonance et les rendaient aussi vivants et intéressants que l'Histoire elle-même. Ce furent des temps de nains, d'orcs et d'elfes, des temps où ces êtres

De cette période, mon œuvre préférée est une peinture en couleurs mettant en scène des orcs *Freebooter*. Dans cette pièce, on peut voir une scène d'action énergique, des guerriers sauvages, des grosses armes et des costumes de pirates... C'est un résumé succinct de tous les éléments visuels qui excitent les collectionneurs et les joueurs. Même si elle a laissé une empreinte indélébile, ce n'est pas seulement cette image de Paul qui m'a le plus inspirée pendant toutes ces années. Ce qui a enflammé mon imagination, ce ne sont ni les armes, ni les mâchoires ricanantes, mais quelque chose d'intangible, que je qualifierais presque de dickensien, voire de shakespearien. C'est une question de personnalité, car Paul n'a pas son pareil pour décrire une foule d'individus débraillés, chacun avec ses origines et sa mythologie remontant à des générations de superstitions et de conflits.

Je suis toujours à l'affût des nouvelles œuvres de Paul, je les contemple toujours avec beaucoup d'émerveillement et de respect, et je suis sûr que ceux qui y voyagent font eux aussi cette expérience. J'ai partagé une chambre avec lui, dans une autre vie, et l'impression que m'a laissée cet Anglais bien élevé est celle d'un guerrier scandinave qui, tous les soirs avant d'aller se coucher, mettait un disque d'un groupe de pop suédois puis se retirait pour rêver à ses noires forêts du grand Nord.

John Blanche
Février 2007

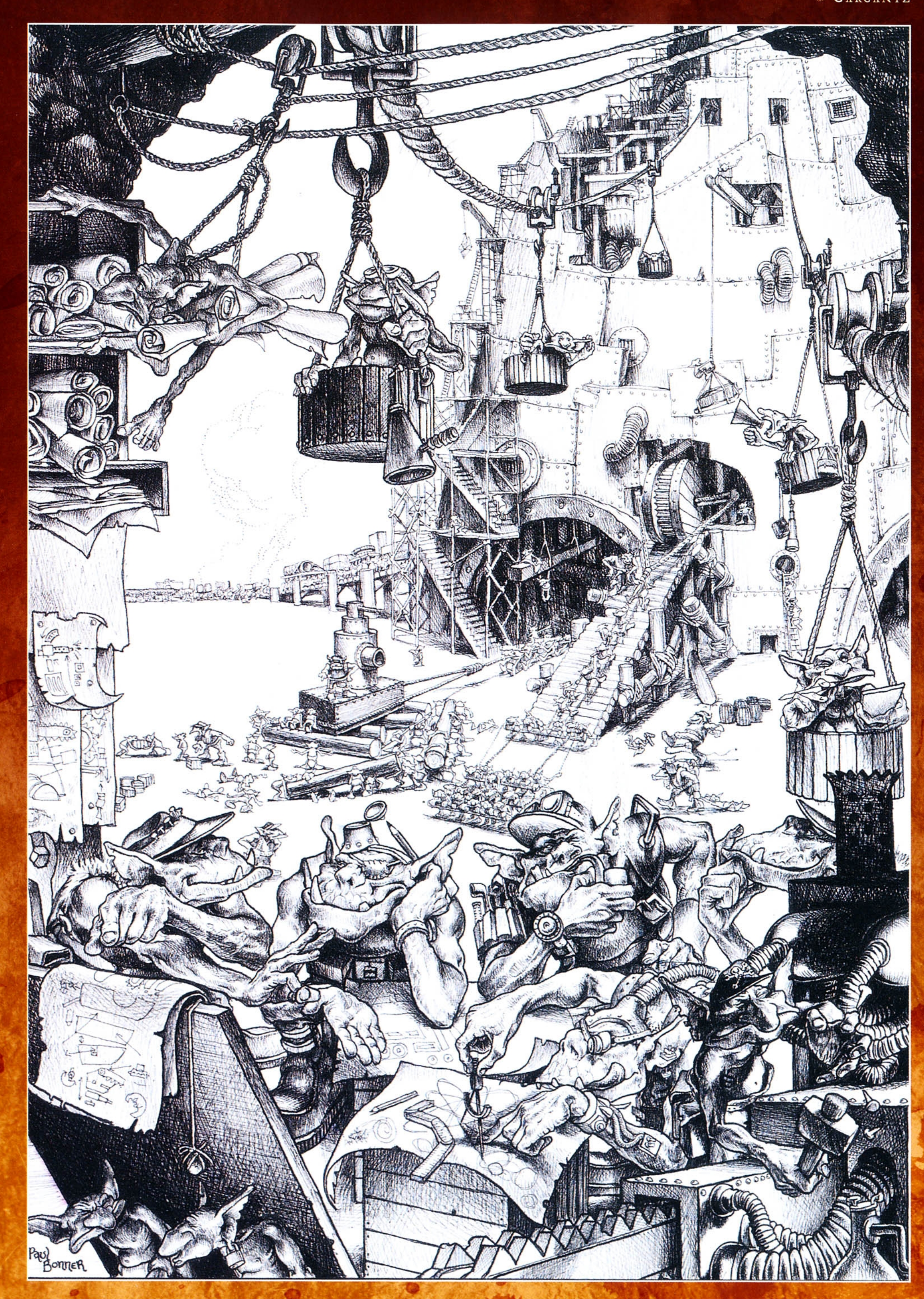

Paul Bonner


Paul Bonner




Paul Bonner

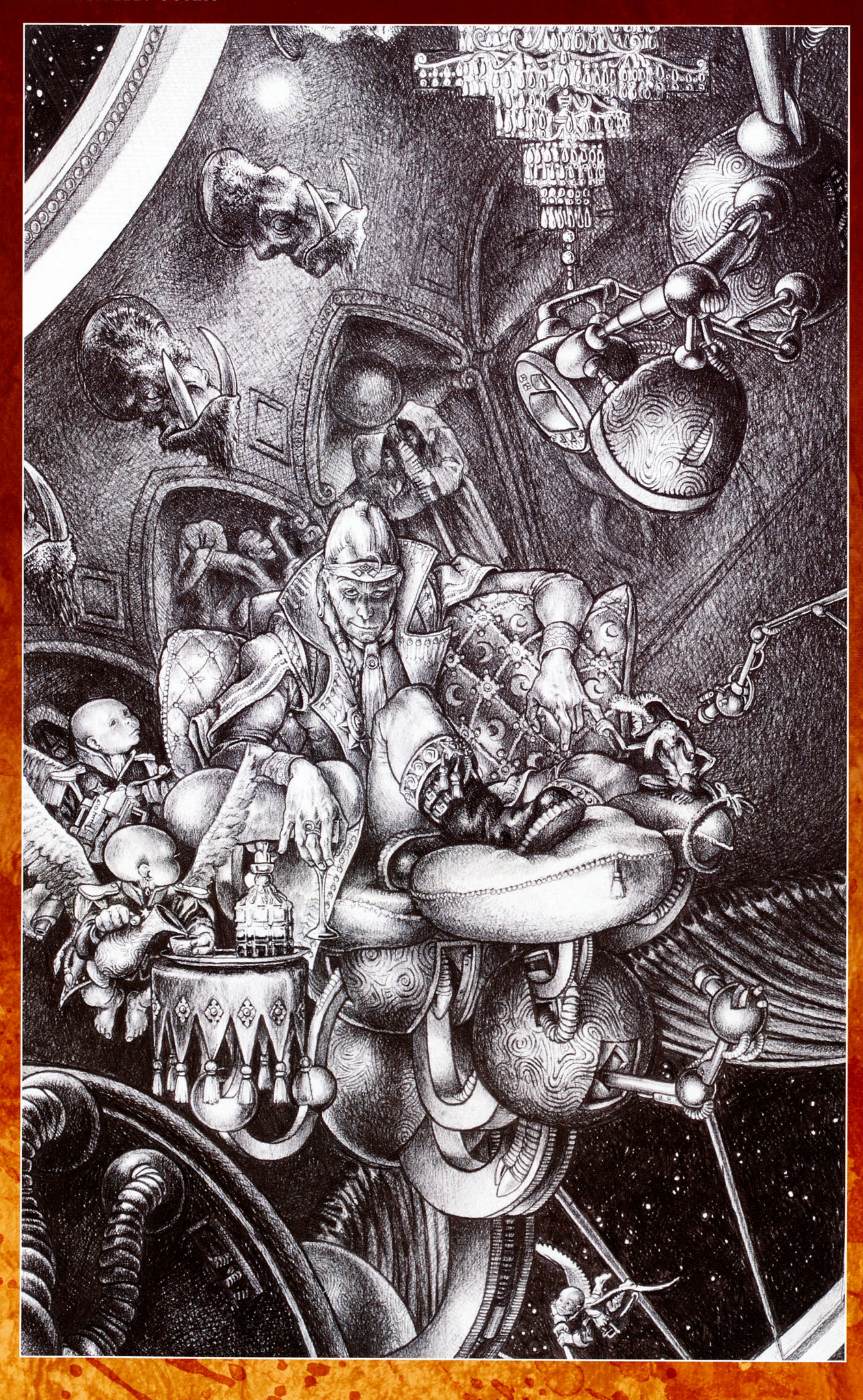

Paul Bonner

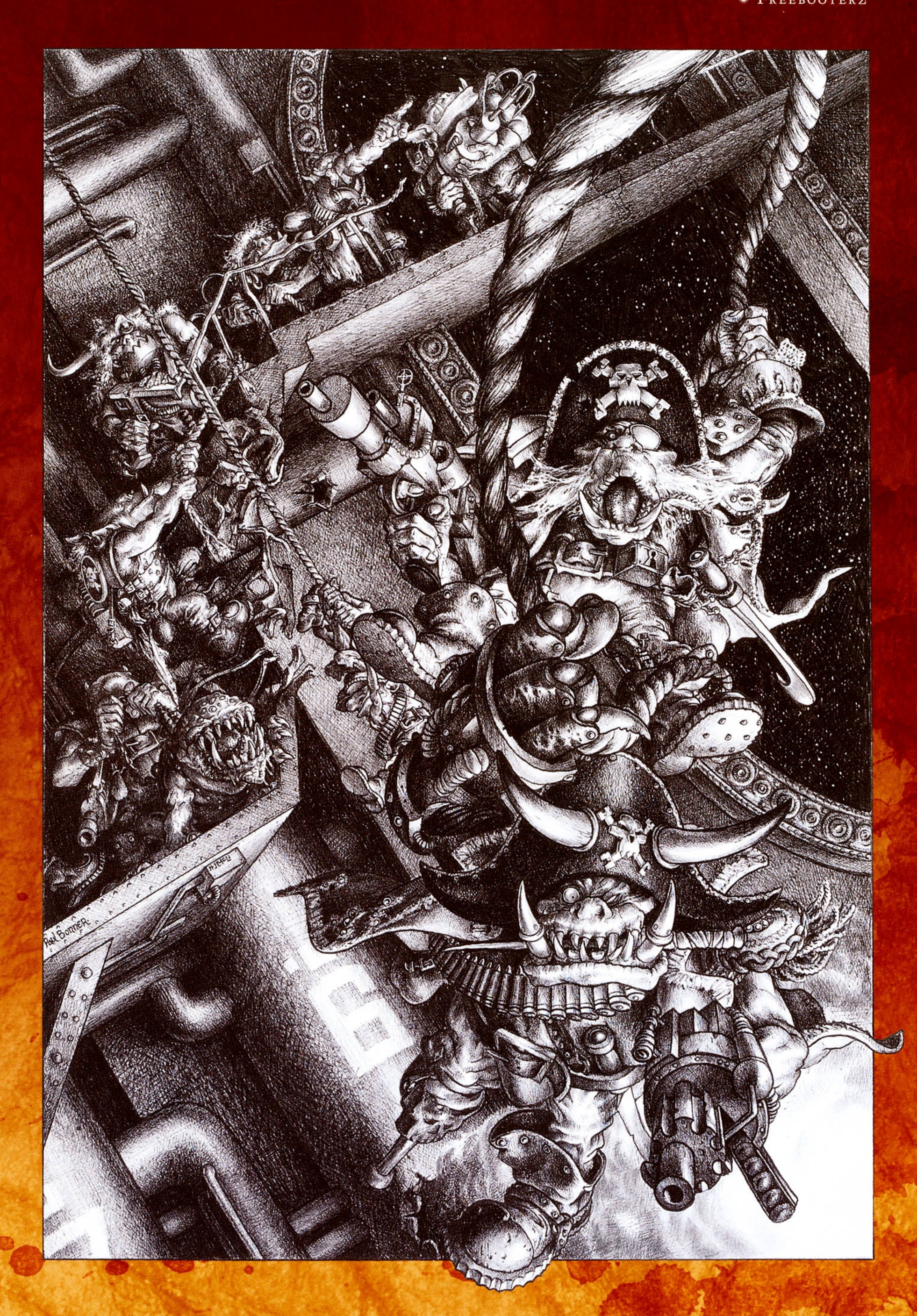

PAUL
BONNER











Je ne me souviens pas très bien pourquoi, mais je finis par me retrouver à faire des illustrations en noir et blanc pour le magazine *White Dwarf* de Games Workshop. Cet univers était composé de toute une palette d'individus œuvrant à la création d'un monde qu'ils aimaient et qui, en plus, étaient ravis de m'accueillir. J'avais réalisé de nombreux travaux en noir et blanc, et également quelques morceaux en couleurs, quand John Blanche, luer directeur artistique, qui défendait pratiquement tout seul la ligne visuelle de leur univers, m'offrit un travail à plein temps. Cela signifiait un déménagement à Nottingham, au centre de leur empire en construction, dans leur studio de création. Au début, j'hésitais. J'avais l'habitude de travailler seul et je ne voyais pas comment je pouvais travailler aux côtés d'esprits similaires au mien. Mais je savais néanmoins que je ne pouvais plus continuer à m'enfoncer dans le travail alimentaire que je faisais à Londres, j'ai alors fait mes valises, j'ai pris mes pinceaux et mon chat et j'ai déménagé à Nottingham.

Je partageais une maison avec John, Wayne England, Stephen Tapin et le jeune Adrian Smith, qui ne tarda pas à nous rejoindre. Le studio était un endroit incroyable. Une ruche, tant dans l'organisation que dans la mentalité, des gens immergés dans leur travail, occupés à donner naissance aux myriades d'idées et d'impulsions qui circulaient dans le bâtiment.
On travaillait tous ensemble, on alimentait le boulot des uns, on se gargarisait des succès et des échecs des autres. Des genoux et des coudes physiquement impossibles ; des doigts comme des saucisses et des tentatives anatomiques blasphématrices appelaient la dérision, l'hilarité. Personne n'y voyait à mal, mais c'était sans pitié, et ça nous obligeait à nous améliorer à chaque nouveau dessin. Ne pas savoir quand quelqu'un regardait par-dessus mon épaule et ne pas se soucier de ce qu'ils pensaient, de ce qui se passait sur la page rendait inutile l'utilisation de menaces et de fouets.

Le monde que Games Workshop créait était, pour moi, un endroit où je n'étais jamais allé. Sombre et apocalyptique, c'était un univers gothique sans beaucoup d'espoirs. Il me fallut quelques temps pour trouver ma voie, mais encouragé par la supervision et l'enthousiasme de John, je pus m'y immerger. Ayant jusqu'ici toujours travaillé en ermite, je me suis vite rendu compte que travailler et vivre avec d'autres artistes partageant la même vision ne me laissait que peu de temps pour les mondes plus lyriques que j'avais précédemments habité. Je compris malgré tout que l'intensité visuelle et la nature violente et dure de l'univers de Warhammer 40 000 m'autorisait un équilibre irrésistible. Une énergie viscérale qui nous tirait en avant, quel que soit le futur glauque qui nous attendait. L'excitation d'en faire partie compensait en permanence même la restriction de ma palette au noir et blanc. Comme je ne pouvais pas travailler ma peinture graduellement, à partir de vagues esquisses, j'utilisais une approche plus directe, plus virile, et poser un trait définitivement, dès le début. En y réfléchissant, ce fut une stupéfiante expérience d'apprentissage, nécessitant de dessiner tout le temps, sans le luxe de pouvoir utiliser la couleur pour apporter un semblant de vie dans l'éternité du papier blanc.

La création de l'univers de Warhammer 40 000 nécessitait un vertigineux degré d'attention au détail. Parfois, ce pouvait être frustrant : essayer d'infuser un récit ou de la vie, tout en vérifiant à chaque instant les uniformes, les armures et les insignes... John me donnait une liberté relative concernant la narration de mes dessins, me permettait d'essayer de mettre en scène de vrais personnages et ne pas me reposer en permanence sur la description d'une fusillade apocalyptique dans un quelconque coin sombre de l'univers.

L'indulgence de John me permit d'équilibrer les besoins permanents de références au livre de règles pour savoir ce que les dictateurs intergalactiques et les seigneurs de guerre pensaient de la mode. Avec le temps, je me rendis compte que le volume d'informations nécessité par les illustrations paraissait anéantir la spontanéité qu'il me fallait pour créer une image artistiquement viable. En regardant ce que produit Games Workshop aujourd'hui, on voit que sa vision est devenue plus puissante, plus focalisée. Les ténèbres et la violence inhérente à Warhammer et à Warhammer 40 000 sont encore plus iconiques. Une consistance ténébreuse effrayante.

Pour moi, ce furent deux années d'inspiration constante, de stimulation, de créativité, que ce soit à l'intérieur et à l'extérieur du studio. Une couche de poussière s'était cependant déposée sur mes pinceaux, sur mes couleurs, sans que je l'eus jamais réellement acceptée. Après avoir vécu dans un monde noir et blanc, je brûlais de recommencer à peindre.

Mais cela ne fut pas le cas, les bannières orc ou les glyphes ne masquaient que les suivantes et je dus me résoudre, même si je n'en avais pas envie, à devoir continuer ma route seul.

Paul Bonner








Paul Bonner


Paul Bonner
Paul Bonner

fasa

Paul Bonner est modeste. C'est ce que vous devez savoir à son propos. Je me souviens d'une conversation téléphonique en 1999, pendant laquelle il se demandait s'il devait soumettre un travail au concours annuel de *Spectrum: The Best in Contemporary Fantastic Art*. Il se posait des questions, à savoir si son travail avait le niveau pour y être publié. Je l'ai encouragé à envoyer quelques images, en pensant qu'il serait sûrement pris pour le livre et qu'il gagnerait même un prix. Et effectivement, l'année suivante, il publia trois peintures dans *Spectrum n° 7* et remporta un « Silver Award » pour l'une de ses œuvres, une peinture spectaculaire d'un Tyrannosaurus Rex attaquant un troupeau d'Edmontosaures. C'est un ami du nom de Mike Nielsen qui me fit découvrir le travail de Paul. On travaillait au département artistique de FASA Corporation, une boîte de jeu de Chicago, et Mike était fan du boulot de Paul pour Games Workshop et de ses couvertures des livres de Mutant Chronicles™. J'ai été tout de suite impressionné par la qualité du travail et plus tard, quand nous avons développé un jeu de carte fondé sur l'univers du jeu de rôle Shadowrun, nous avons décidé de contacter Paul pour qu'il illustre plusieurs cartes. Mike, enchanté, s'en chargea et Paul nous fit l'honneur de bosser avec nous.

Son travail était superbe. Le monde de Shadowrun est une mixture de mythes et de technologie. Le jeu met en scène des races traditionnelles et des êtres mythologiques, de la « high-fantasy » dans un monde *cyberpunk*, un futur high-tech. Paul a très facilement réussi à harmoniser les éléments fantasy et S-F du jeu, mais plus encore, il a réussi à insuffler une vie dans les personnages qu'il peignait, et spécialement les non-humains que sont les nains, les trolls et les orcs. C'est ce qu'il fait : animer dans ses peintures. Il sait faire bien plus aussi : dans une industrie saturée de créatures extraordinaires, son travail se démarque par la personnalité de ses créations. Elles sont dotées d'une étincelle de vie qu'on ne trouve que rarement dans le domaine du fantastique. Dans l'art de Paul, les expressions et l'anatomie ne sont pas simplement exagérées, elles sont amplifiées. Vous croyez aux nains, aux trolls et aux bestioles de Paul car on dirait qu'elles ont vécu. Les traits de leurs visages suggèrent l'expérience de la vie. Ce sont des individus multidimensionnels, avec leurs tics et leurs personnalités. On les imagine au combat (souvent présent), mais on peut aussi les voir bouger, penser, comme des créatures émotionnelles tant elles sont peintes avec une véritable compréhension de l'anatomie. Des êtres vivants qui acquièrent une existence tangible. Les paysages de Paul, tout comme les créatures, sont animés d'une étincelle de vie. Sa maîtrise de l'ombre et de la lumière lui permet de replacer ses personnages dans des espaces crédibles. Ces paysages ont d'ailleurs souvent la même intensité que les personnages merveilleux qui les habitent. Dans une peinture de Paul Bonner, on pourrait presque sentir l'odeur des feuilles pourrissantes et toucher la surface râpeuse des vieilles pierres gravées. Chaque œuvre a une atmosphère bien à elle : elle existe. Paul peut traiter tous les sujets, même les pires, et s'en sortir avec une pirouette. Ce n'est pas un exercice facile, mais le plus important est qu'il le fait avec beaucoup de goût. Les jeux doivent être funs et les œuvres visuelles qui les accompagnent, même les plus dures et les plus sombres, doivent nous le rappeler. Les peintures de Paul en sont le meilleur exemple et c'est pour cela que je voulais qu'elles apparaissent dans un maximums de produits FASA. Il a peint quelques-unes des plus mémorables couvertures que nous ayons publiées. C'est le genre d'artiste qui facilite beaucoup le travail d'un directeur artistique en proposant à chaque fois une perspective nouvelle sur le projet. Donnez-lui une idée d'illustration et il vous en fera de l'or. C'est un don.

J'espère que vous aimerez ce livre. C'est le fruit d'un artiste inventif, en pleine maîtrise de son art. Son imagination vous emmènera dans des contrées que jamais vous n'auriez pensé visiter. Croyez-moi, on veut toujours y retourner, encore et encore.

Jim Nelson
Mars 2007











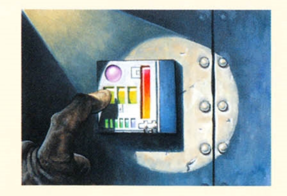




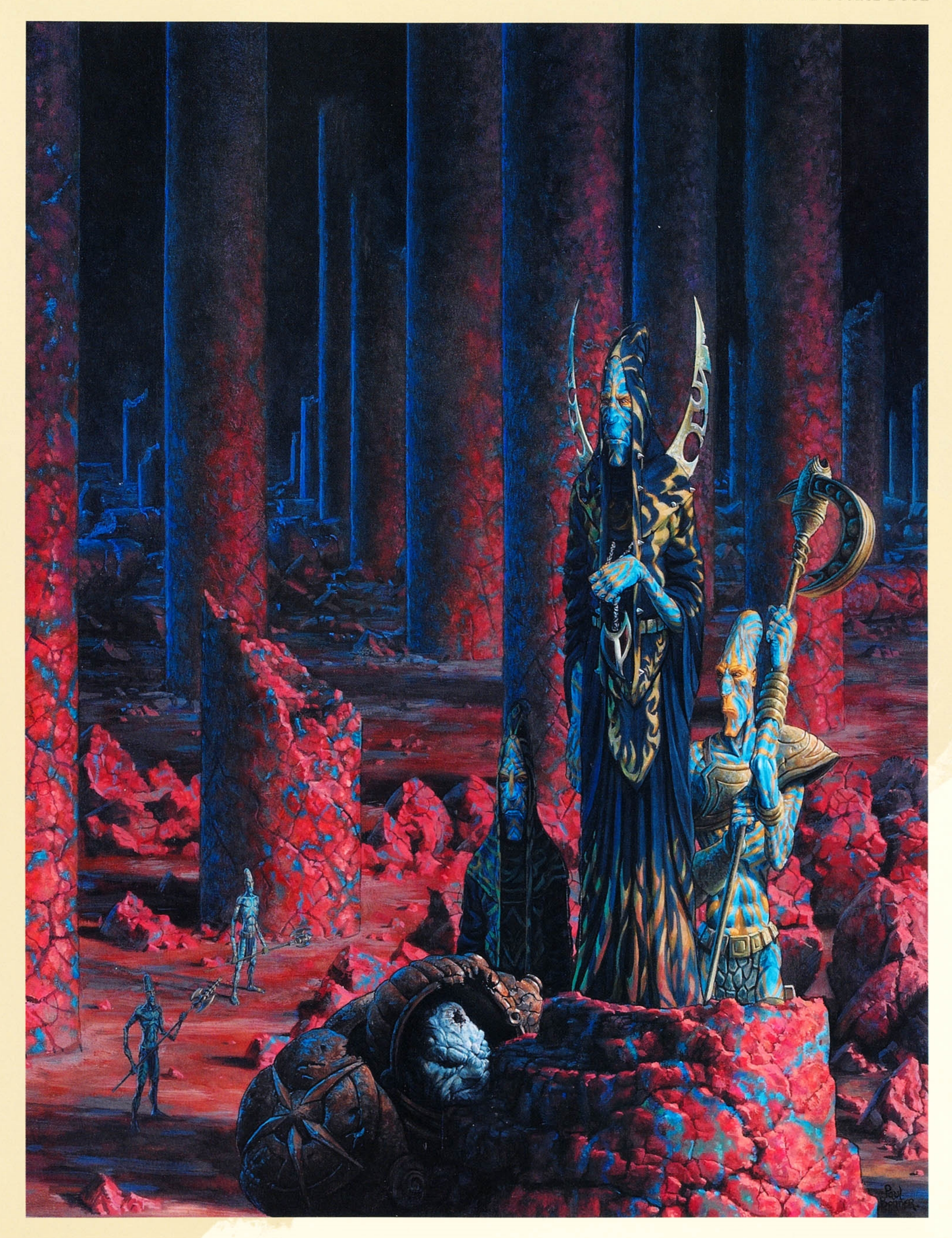

Paul Bonner.



C'était un peu intimidant au début de travailler sur Shadowrun. Le jeu existait depuis pas mal de temps et avait rencontré un gros succès. De plus, le nom, FASA Corporation, et le fait que ce soient mes premiers pas outre-Atlantique, rendaient tout cela très formel, je pensais me retrouver face à une imposante corporation sans visage. Mike Nielsen et Jim Nelson ont eu tôt-fait de lever mes doutes en me demandant toute une série de peintures où ils me laissèrent le plus de libertés qu'il était possible de donner à un apprenti *runner*. Le temps faisant, nous avons établi une relation de travail plus créative, où Jim me laissait prendre davantage part au processus d'élaboration, une confiance à laquelle j'espère avoir répondu en livrant des peintures encore plus débridées et convaincantes. Avoir plus de liberté donne de meilleurs résultats pour tout le monde, et pour moi en particulier...



Paul Bonner





* Études pour «VOR The Maelstrom».



* Shadowrun troisième édition - 1998
Cette peinture a disparu.
Si vous connaissez quelqu'un
qui l'expose sur un de ses murs...


Paul Bonner

*Din*osaures

Outre les boulets en pâte à modeler lancés par mes engins de siège, mes chevaliers (les pauvres !) eurent également à souffrir de l'attention plutôt belliqueuse d'une horde affamée de dinosaures psychotiques.
Si mes chevaliers sont depuis bien longtemps passés dans les mains de plus jeunes membres du clan, les dinosaures, eux, ont réussi à éviter la capture ou l'extinction et sont même parvenus à s'installer en une colonie plus nombreuse, qui demeure fermement en ma possession.
Une fois encore mes parents, et plus particulièrement mon père, sont à l'origine de ce passe-temps et de cette passion.
Ce doit être lui qui m'emmena voir *Fantasia*, dont le souvenir de la séquence des dinosaures reste encore gravé dans ma mémoire.
Il faut rappeler qu'à cette époque, il n'y avait ni vidéo, ni DVD, ni merchandising ou multiplexe. Tout nouvel émerveillement venait d'un écran géant, à l'abri derrière des rideaux de velours dans un bâtiment ressemblant à une cathédrale. Il m'a aussi emmené un nombre incalculable …

✶ Apatosaures



Études de T.Rex ▸

Tyrannosauer et Edmontosaurs - 1997

Ceratosaures et Camarasaures - 1998





Allosaurus



Tyrannosaurus









Allosaurus







de fois au Muséum d'Histoire Naturelle de Londres, où je me gavais de squelettes gigantesques et me passionnais pour les dioramas et les peintures bourrés de détails.
Les dinosaures étaient représentés, bien évidemment, en train de faire ce qu'à l'époque on pouvait attendre d'un dinosaure… À savoir, mâchouiller de l'herbe au milieu d'un marais (leur corps étant bien trop lourd pour se déplacer sur la terre ferme) ou encore se piétiner joyeusement les uns les autres en tentant de fuir des volcans bien trop actifs.
Depuis leur découverte, ils avaient toujours été considérés comme une impasse de l'évolution. Pourtant, en 1986, le paléontologiste Robert Bakker publia un livre appelé *Les Hérésies dinosaures*. Il jetait vigoureusement par la fenêtre les clichés de ces « lézards terribles » et ouvrait la porte à de nouvelles façons de concevoir ces merveilleuses créatures.
D'un coup, ils étaient présentés comme des êtres à sang chaud (hérésie !), rapides (hérésie !), chamarrés et mortels, qui parfois chassaient en meute. Les herbivores, ces tanks placides, devenaient des familles capables de communiquer entre elles, vivant en vastes troupeaux, avec des ères communes pour pondre et des schémas migratoires semblables à ceux de certaines espèces du Serengeti (hérésie ! hérésie ! hérésie !). Des théories choquantes à l'époque, mais aujourd'hui généralement acceptées.
De nombreux artistes vinrent insuffler une vie nouvelle à l'ère Mésozoïque. Gregory Paul, Doug Henderson et John Gurche, parmi d'autres, rendirent évidentes les propositions de Bakker avec leurs peintures naturalistes et colorées. À partir de recherches méticuleuses, ils construirent un squelette, y ajoutèrent une musculature biologiquement plausible aux couleurs et aux motifs prodigieux propres à des animaux vivant dans un environnement dynamique. Un mélange de faits scientifiques, de déductions et de sensibilités artistiques.
Je me devais d'essayer moi aussi. Et comme eux, je ne pus m'y prendre autrement. Il n'est plus possible de s'en tirer avec de paresseuses copies faites à partir de bouquins poussiéreux.

• Croquis qui, pour certains, ne dépasseront pas l'étape de croquis.



Les peintures étaient très longues, à cause de la recherche, et j'aurais voulu que mon travail « rémunéré » me laissa plus de temps. Mais, même si j'aimais les laisser vaquer dans mon imagination, ils allaient difficilement me permettre de manger. Je dois avouer un certain désenchantement après l'indigestion qu'amena l'extraordinaire succès de *Jurassic Park*. Les dinosaures étaient partout où vous regardiez, ils jaillissaient des livres et encombraient les studios et les ateliers. Pour essayer de leur donner plus de vie qu'une simple représentation en deux dimensions, je me suis essayé à la sculpture. J'ai réalisé quelques modèles en argile et des « trophées » assez volumineux, puis je me suis mis à avoir faim...

Se débattre avec un mélange secret de papier toilette, de colle à papier peint et de grillage, s'est avéré une expérience extrêmement gratifiante ! Je pense que c'est en partie dû au fait de ne pas avoir à gérer l'illusion de trois dimensions en seulement deux dimensions. Elle existait déjà. Je pouvais voir les erreurs directement et trouver les façons les plus simples de les corriger. Une époque bénie ! Un effort rédempteur, une tentative qui restera toujours au fond de ma tête et à laquelle j'espère un jour retourner. Les résultats de ces excursions dans le monde en trois dimensions sont accrochés au mur du studio que je partage et où, à part subir les attaques occasionnelles d'un plumeau, ils s'acquittent de la double tâche de fasciner et de terrifier les bambins qui s'y promènent. Cette passion et cet intérêt qui remontent à l'enfance sont toujours là et je suis sûr qu'il me faudra un jour ou l'autre leur donner vie sur le papier. D'un point de vue artistique, ils sont incroyablement gratifiants à tous les niveaux imaginables. En attendant ce moment, quelques livres viennent s'empiler sur l'étagère et, à la grande joie de mon fils, le nombre de modèles en plastique dans la grosse boîte ne cesse de croître, assurant ainsi sans doute leur survie dans une nouvelle ère.

Paul Bonner

• Velociraptor - 1997

Après la fac

À ma remise de diplôme, juste avant de quitter le merveilleux confinement de l'école d'Art, un agent m'a proposé de me prendre sous son aile. Nous avons alors uni nos forces, déterminés à révolutionner le monde de l'art londonien.

J'étais fermement convaincu que j'allais bientôt gagner ma vie en peignant des gobelins, des nains et des trolls pour tout le monde... mais ce ne fut pas le cas.

Le marché n'était pas clairement pas ce qu'il est aujourd'hui et, très vite, mes personnages devinrent beaucoup plus gentils et niais que je l'avais prévu. Fruit de mon inspiration, ma peinture était très singulière et, malgré mes tentatives courageuses d'œuvrer dans le livre de jeunesse aseptisé, je m'en accommodais. Essayer de me démarquer, d'être plus accessible et, d'une certaine manière, de diluer mes visions, ne fit que me convaincre de continuer à faire ce qui me faisait marrer.





Ces deux exemples (p.165-166) sont les deux peintures les plus funs que mon agent me dénicha pour exprimer ma créativité débridée. Il n'y eut que très peu d'interférences de la part du client. J'aime à croire que c'est en voyant mes peintures qu'il se décida à me foutre une paix royale quant au traitement du sujet. Un luxe, un acte de foi, moments rares.

Paul Bonner



Couvertures de magazine sur le roi Arthur - années 80


Chip Club Poster No16
the hobbit.
J.R.R. Tolkien.
A marvellous, unforgettable story of
high adventure in which Bilbo Baggins,
a shy, comfort-loving hobbit, and a band
of brave dwarves search for the golden
treasure guarded by the dragon,
Smaug the Magnificent
Paul Bonner
An exclusive Scholastic Book Club poster. ISBN: 0 590 70364 1. Copyright © Scholastic Publications Ltd 1985. Illustration copyright © Paul Bonner 1985


Chip Club Poster No. 19
Lloyd Alexander
The Chronicles of Prydain.
Five stories of exciting high adventure, heroism, magic and mystery starring a host of unforgettable characters in their long struggle to keep the land of Prydain from the forces of evil. The final book, *The High King*, won the Newbery Medal for 1969.
THE BOOK OF THREE
THE BLACK CAULDRON
THE CASTLE OF LLYR
TARAN WANDERER
THE HIGH KING
Paul Bonner

✸ Quelques couvertures de livres qui aidèrent à payer les factures à mon arrivée au Danemark.





LE PROCESS*us* CRÉA*ti*F

La part physique de la peinture s'occupe d'elle-même, en ce sens qu'une fois achevées les tâches pénibles, comme le traitement du papier, la vérification des stocks de thé et l'émergence angoissée du croquis, la peinture se fait naturellement, avec une intrusion très relative de cette partie de mon cerveau supposée s'occuper de prendre des décisions.



À vrai dire, le croquis m'intéresse peu. Je ne me considère pas très bon en la matière et je ne suis pas le genre d'individu qui peut conjurer un dessin élégant en quelques touches habiles de crayon. C'est un long labeur pour moi que de transcrire mon imagination sur un morceau de papier, surtout quand ces images ne cessent d'interférer avec ma conscience, insistant que je prenne un pinceau pour les peindre tout de suite. Certaines choses, même si j'ai pu les dessiner des centaines de fois, présentent les mêmes problèmes, voire de nouveaux, chaque fois. Quand je meurs d'envie de mettre de la vie dans ce que j'imagine, que je me décide à mettre de la peinture partout, c'est une véritable épreuve de force. Je sais ce que je veux, mais y arriver est la partie la plus difficile. Le moindre ajustement d'une inclinaison de la tête, l'intensité d'un poing serré, peut faire complètement changer le langage du corps et, à son tour, sa relation à tout le reste... Il s'agit donc d'une recherche perpétuelle de la solution parfaite. Du moins, qui me semblait parfaite à ce moment.

Aussi délicat et aussi crucial est le choix du moment que devra tenter de capturer la peinture. Une action frénétique, quelques battements de cœur plus tard, où un répit autorise plus de tension dramatique. Ou peut-être l'ambiance contemplative de quelque chose qui ne se passe pas (quelque chose que j'apprécie, même si on ne m'autorise pas souvent à choisir cette option). Figer un instant dans ce qui est, dans les faits, un film projeté dans mon cinéma imaginaire, me demande beaucoup de rediffusions, des avances rapides et des pauses, jusqu'à ce qu'un instant, plus que les autres, s'établisse clairement dans la zone des

« possibilités à envisager ». Chaque petite instance temporelle me fait de l'œil... «Ooooh ! Si je fais ça, je dois peindre une forêt ! Aaaah ! De gros rochers craquelés couverts de mousse et de pétroglyphes pour cette possibilitélà ! Ah ! Peut-être que je pourrais glisser un cheval mort dans celle-ci...» (en général, j'opte pour les arbres).

C'est toujours le même processus pour toute personne (ou toute chose) qui pénètre, de gré ou de force, dans le paysage créé pour elle. Trouver les nuances d'un personnage ou d'une posture qui feront naître des situations excitantes et de nouveaux enjeux. Mais tout d'abord, les personnages doivent pouvoir voyager dans cet environnement. Le paysage était là avant qu'ils n'arrivent et sera encore là quand ils auront fait ce que l'histoire attend d'eux. Puis ils redeviendront voyageurs, à moins bien sûr qu'une de ces histoires ne souhaite leur mort.

Beaucoup plus jeune, je ne me suis jamais embarrassé de décors, j'ai toujours considéré les personnages bien plus importants et beaucoup plus funs. Aujourd'hui, pourtant, je prends tellement de plaisir à peindre le décor en premier que les personnages sont comme des intrus dans une pièce de théâtre qui se déroulait très bien sans eux. Ça arrive souvent dans la réalité, ce sentiment nerveux de violer les paysages naturels les plus époustouflants qu'on traverse.

Avant de pouvoir me jeter à corps perdu dans un décor, je dois d'abord passer par le pénible processus de dessin et d'organisation. J'ai toujours l'impression que c'est trop long et peut s'avérer très frustrant car, à l'opposé des décors que





je n'anticipe jamais, les personnages nécessitent un bon niveau de précision et de choix. Des torses jaillissent quantité de jambes, jusqu'à ce que lentement j'atteigne un compromis, que je modifierai à nouveau quand j'intègrerai un autre personnage à la scène, interagissant difficilement avec le précédent. Il est très pratique de jongler avec les personnages sur le décor, brouillon après brouillon, pour que le processus de peinture puisse commencer, quand je sais que ce sera un défi ou simplement fun à faire, si je réussis à m'en sortir. De même, d'autres possibilités disparaissent quand il devient brusquement nécessaire de recouvrir une partie du dessin que je comptais peindre avec un bouclier ou le visage d'une autre personne nécessaire au premier plan (un peu comme quelqu'un au cinéma, essayant de se rendre discrètement aux toilettes pendant un retournement crucial du film). Pour moi, c'est un processus frustrant ; la seule façon d'explorer l'infinité de possibilités est de dessiner et de jeter constamment. Le silence intérieur de cette activité mentale, souvent difficile, est étrangement opposé au besoin de stimulus extérieur musical. Si du Sibelius ou tout autre musique de film un peu émouvante n'atteint pas son objectif, alors il est très facile de faire un saut de puce de l'autre côté de la rive, où je peux toujours entendre un slap de basse ou les rythmes engageants du *rockabilly* américain ou tout autre forme de rock n'roll un peu *roots*. Les autres artistes qui aiment faire ce qu'ils font m'aident à surmonter les obstacles et à atteindre ces endroits où les choses semblent se réduire à leur forme la plus pure et la plus basique. Des instants suspendus où tout semble trouver sa place, sans besoin de recourir à la pensée. C'est le but constant, mais c'est aussi comme entasser une petite



pierre sur un cairn au sommet d'une montagne, puis de n'avoir pas d'autre choix que de redescendre. Certes, les cordes plaintives et étouffées de Sibelius ou le twang bruyant d'une guitare Gretsch ne garantissent pas des résultats à chaque fois, mais ils peuvent m'emmener là où je sais que je pourrai envisager des résultats infaillibles. Bien sûr, la perfection est une illusion inaccessible et sans espoir ; le truc, c'est d'ignorer consciemment les années d'expérience qui nous prouvent le contraire et de continuer naïvement.

Ce processus musical m'a mené, au cours de ces dernières années, à une approche intuitive et souvent frénétique de la peinture, que j'apprécie. Mes esquisses de décors sont rarement très détaillées, peuvent même être un gribouillis abstrait dont je suis le seul à voir la signification, et mes études de couleurs sont des zones de non-droit.

En fonction des images immobiles dans ma tête ou de l'influence d'une photo que j'ai prise lors d'une balade ou tirée d'un livre, j'essaye plutôt d'improviser au fur et à mesure. Je presse un tube de peinture pour la vider dans une assiette en plastique et me voilà parti !

Tenter d'être spontané signifie parfois essayer de capturer quelque chose d'essentiel relativement vite et quand je réussis à établir une sorte d'atmosphère en deux dimensions, je peux devenir le jardinier de mes propres paysages intérieurs. Je plante quelques arbres, j'y balance quelques rochers moussus et, pourquoi pas, un lac noir aux réfections miroitantes. Ajustant l'ambiance avec quelques longues ombres mouchetées de taches solaires, illuminant la mousse de la pierre ou l'écorce rougeoyante des pins, je bidouille l'atmosphère jusqu'à que le tout puisse permettre une intrusion.

Je ne voudrais pas que les gens pensent que je m'amuse trop. Alors parfois, je suis obligé de courir jusqu'au robinet d'eau froide et d'asperger sans cérémonie la toile. Avec l'aide d'une éponge, ce sont alors des chaînes de montagnes naissantes, des forêts entières qui disparaissent dans le siphon de l'évier.

Un autre problème chronique est de savoir quand s'arrêter. C'est souvent beaucoup plus risqué que les douleurs qui accompagnent la naissance du dessin original. Ce moment où je me lasse, quand je me désintéresse d'une toile, est un désastre potentiel. En dessinant, je sais ce que je veux et tout ce que je peux faire, c'est avancer. Mais la fin d'une peinture ne laisse aucune échappatoire, tout en laissant une myriade d'insatisfactions. N'étant pas assez brutal pour juste laisser tomber, je suis poussé à un souci de perfectionnisme (impossible) et la plupart du temps, je vais trop loin. Trop de travail mène à une perte de spontanéité, les couleurs perdent de leur intensité, noyées sous le détail. Certaines peintures accusent le coup, elles sont flagrantes, mais je préfère garder pour moi celles qui auraient peut-être dûes être abandonnées, victimes d'un bricolage incessant.

Le processus visuel est immédiat. Je sais quand quelque chose ne va pas ou ne correspond pas à la peinture que j'ai en tête. Il est alors temps pour moi d'accepter d'avoir fait de mon mieux. Je dois tolérer toutes ces imperfections, ce que je refuse, entraînant alors une frénésie de perfection, condamnée d'avance, qui a souvent menacé quelques toiles de passer par la fenêtre de mon studio au deuxième étage.
Je n'accepte pas non plus que les gens pensent que je souffre pour mon art, je n'ai pas dû me couper l'oreille et je n'ai pas besoin de boire de l'absinthe pour que ce soit supportable. Loin de là. Sans essayer d'explorer de nouvelles pistes, de chercher de nouvelles victoires, aussi petite soit la part de peinture impliquée, on ne peut pas s'empêcher de vouloir se dépasser.

Au final, chaque peinture est devenue mosaïque. Une carte et un journal, un rapport conflictuel, un tout qui, en dépit des imperfections, se permet quelques heureux accidents, des moments de pure grâce, des petits bouts où, contre toute attente, tout est comme il devait être.

Paul Bonner





L'éditeur tient à remercier Games Workshop LTD, Paradox Entertainment, Rackham, RiotMinds, WizKidz Inc. et toutes les personnes qui ont rendu ce livre possible.

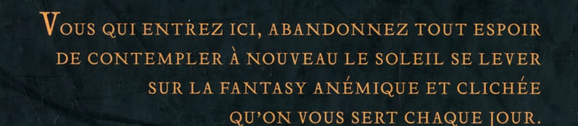
Au fin fond des forêts, l'art de Paul Bonner

1ère édition : septembre 2007
Dépôt légal : septembre 2007
I.s.b.n. : 978-2-35100-262-9

Conception graphique : Franck Achard
Traduction : David Calvo

Achevé d'imprimer sur les presses d'Eurografica en Italie.

www.editions-carabas.com



VOUS QUI ENTREZ ICI, ABANDONNEZ TOUT ESPOIR
DE CONTEMPLER À NOUVEAU LE SOLEIL SE LEVER
SUR LA FANTASY ANÉMIQUE ET CLICHÉE
QU'ON VOUS SERT CHAQUE JOUR.

Car, à peine contenue dans les 176 pages de ce livre, se trouve l'œuvre de Paul Bonner : du muscle, de la chair, du lourd, du gras, du qui tache et qui tranche, qui pollue et fait des trous dans la couche d'ozone ! L'œuvre d'un artiste intrépide capable de nous ramener ses visions éclatantes du Valhalla, d'un futur apocalyptique et de chaque étape de son périple à travers ces mondes ravagés et hantés.

À l'intérieur, vous trouverez la quasi-totalité des œuvres éblouissantes de Paul Bonner. Des peintures faites à la main avec un pinceau et des pigments (déposés habilement sur une surface tangible), accompagnées de nombreux croquis et recherches, qu'il a réalisées pour les plus grands noms de la fantasy : Games Workshop, Mutant Chronicles, Fasa, Riotminds et Rackham.

À vos dragons, chevaucheurs d'orage, à vos *blasters*, *stormtroopers*, et repartez à la découverte de vos univers !




351028 - ISBN : 978-2-35100-262-9